NINTENDO 64 • DREAMCAST • GAMEBOY

# MEGA CONSOLE

APRILE 1999
ANNO 6
L. 6.500
GRUPPO FUTURA®
MEGA CONSOLE NUMERO 58
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE
45% ART. 2 COMMA 20/B
LEGGE 662/96-FILIALE DI MILANO



NINTENDO 64
CARMAGEDDON 64
MICHAEL OWEN SOCCER
ALL STAR BASEBALL 2000
SNOWBOARD KIDS 2
ALL STAR TENNIS 99
LODE RUNNER 3D
MYSTICAL NINJA 2
PUZZLE BOBBLE 64
VIRTUAL POOL

DREAMCAST
POWER STONE
PSYCHIC FORCE 2012
AERO DANCING
CARRIER
MAKEN X
SENRETSU BISHO
POP 'N' MUSIC
PUYO PUYO 4

GAMEBOY COLOR
V-RALLY 99
ISS 99
A BUG'S LIFE

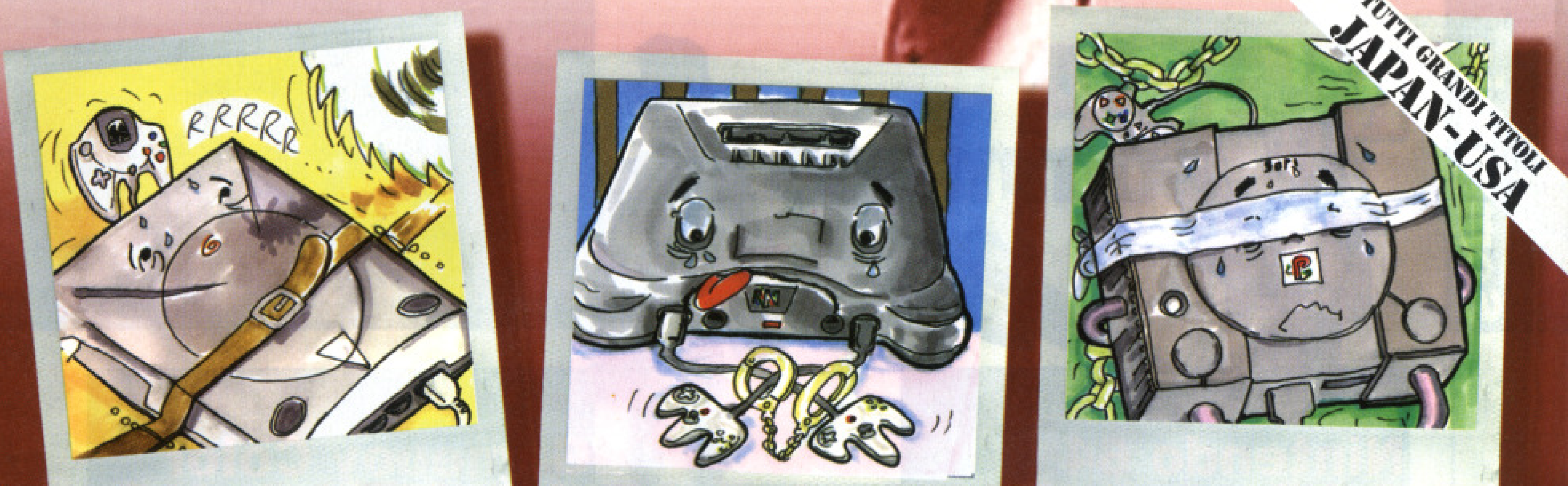
## MONACO GRAND PRIX 2

**ANTEPRIMA PER NINTENDO 64**
**RECENSIONE PER DREAMCAST**

**ALL'INTERNO POSTER DI MONACO GP 2**



PLAY TO A NEW BEAT
Bermude @515 07.21
Bangkok @515 18.21
@515
Swatch Internet Time
swatch
Mode
Start/Stop
Set/Loop
Set/Reset
NOW
04:10 00
@ 423
Benvenuti in Internet Time, il nuovo concetto di tempo globale Swatch. Beat è il primo orologio che rappresenta un nuovo modo di vivere e di pensare, con una funzione dedicata alla misurazione del tempo in internet. Nella rete non c'è il sole o la luna, non esistono confini geografici e fusi orari: un mondo, un tempo.
www.swatch.com
swatch .beat
Time is what you make of it.




# SE NON VUOI CHE LA TUA CONSOLE SOFFRA VIENI DA:

# BG GAMES

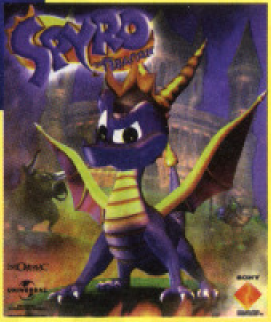
## DISTRIBUZIONE VIDEOGAMES

**Richiedi il LISTINO RIVENDITORE !**

PlayStation
Dreamcast
GAME BOY
NINTENDO64









USA
JAPAN

Da Noi Trovi Solo SOFTWARE ORIGINALE

Alca Style

BG GAMES
Distribuzione Videogames

Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo
Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525 - Internet:www.bggames.com

# MEGA sommario







## Nintendo 64









## Gameboy Color



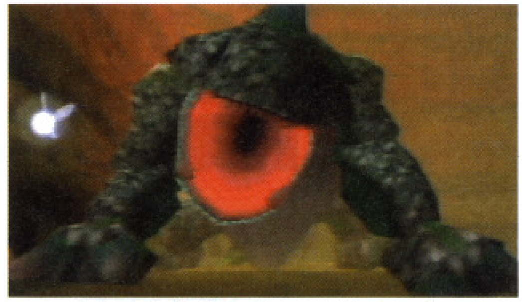








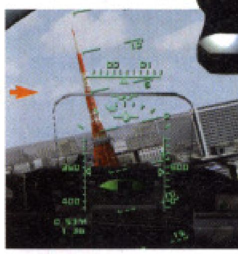




## Dreamcast









## Rubriche






MEGA CONSOLE

**N. 58 Aprile 1999**

Gruppo Editoriale Futura SpA Nuovo Centro Direzionale Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
www.gruppofutura.it

**Direttore responsabile:** Paolo Reina
**Coordinamento Editoriale:** Elga Corricelli
**Coordinamento Redazionale:** Massimiliano Anticoli
**Redazione:** Paolo Cardillo
**Progetto grafico e impaginazione:** Puntografica di A. Valenzano

**Hanno collaborato:** Diego "Manga" Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Erik "Shrapnel" Pede.
Corrispondente dal Giappone: Nicolas Di Costanzo
Pubblicità: Pubblicità diretta Gruppo Futura Laura Meneghin
Tel. 02/66526286
Ufficio Traffico: Barbara Varisco

GRUPPO FUTURA®

**Sede Legale:** Via XXV Aprile, 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
**Abbonamenti:** Gruppo Editoriale Futura SpA, c.p. 88 - 20091 Bresso (MI)
Tel. 0266526213 (9.00-12.30)
Fax 0266526300
E-mail: abbonamenti@futura-ge.com
(i versamenti devono essere eseguiti sul c.c.p. N. 38805206)
**Stampa:** Tiber - Brescia
**Fotolito:** D.T.P. - Bresso (MI)
**Distribuzione** SO.DI.P Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Spediz. in abb. post. 45% art. 2 comma 20/B legge 662/96 - Filiale di Milano.
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Registrazione del Tribunale di Monza del 13-1-97 n. 1217.

Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Nintendo Magazine - Emap Images UK





Prezzo del numero L. 6.500. I numeri arretrati degli anni 1998 e 1999 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non sarà possibile richiedere numeri antecedenti il Gennaio 1998. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti verranno indirizzati a: CCP PT N. 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI), mediante emissione di assegno bancario, vaglia postale oppure tramite versamento sul CCP N. 38805206. L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74-1° comma Lettera "c" del D.P.R. N. 633/72 e successive modificazioni.

I lettori che non trovassero Mega Console nella propria edicola sono gentilmente pregati di chiamare in Redazione.

# MEGA mail

## "UNA FARFALLA SEMBRA AGITATA AL SUONO DELLA CASCATA"

***(Un Albero un'erba - Momoko Kuroda, Edizioni Empiria)***

***A volte capitano dei periodi di nulla. Momenti in cui non ci sono idee o meglio ci sono ma non hanno voglia di venir fuori e noi, in fondo, non ci sforziamo neanche più di tanto per farle uscire. Capitano i giorni in cui si vorrebbe rimanere soli, tranquilli, in silenzio, senza dover rispondere o dare ragione delle nostre scelte. E purtroppo non sempre si può cedere al nulla, si può essere forzati. Le richieste possono venire e allora che si fa? Si cerca di tirare a forza, di frugare nella anticamere dei nostri cervelli per vedere di produrre qualcosa, non di sensato, ma almeno di coerente. Quei classici pensieri di anticamera che fanno fighi in società ma che, in fondo, girogirotondano sempre attorno alle stesse cose. Mancano i frizzi e lazzi, ci ritroviamo con Mike e di certo non può essere un buon giorno. E' in questi casi che entra in gioco la nobiltà, basta un conte per salvarci dall'eliminazione e per essere nuovamente noi stessi: potere del bianco e nero.***

***A cura di Fabio "Shogun" Ravetto***

**School Bus**

### TUTTI A BORDO

***A cura Fabrizio***

Caro Shogun, sono un videogiocatore di 16 anni, possessore di un N64, nonché vostro assiduo lettore. Ho deciso di scriverti, perché, dopo aver acquistato Zelda, secondo me il miglior titolo su console, ho notato dei difetti grafici che non mi sarei aspettato di vedere dopo i 4 anni di lavoro del grande Miyamoto, soprattutto per quanto riguarda i movimenti di Link sulla superficie dell'acqua, infatti il nostro piccolo eroe si sposta solo lateralmente, provocando dei piccoli cerchi sull'acqua. Questo invece non accadeva in Banjo-Kazooie, dove il simpatico orsacchiotto possedeva addirittura tre stili diversi di nuoto ed il suo movimento sulla superficie provocava schizzi e scuotimenti dell'acqua. Un altro esempio, è che è vero che i programmatori Nintendo hanno completamente eliminato il problema "nebbia", ma se noi proviamo a recarci a Kokiri Forest, si può notare un fastidioso clipping sui nostri verdognoli vicini di casa. Cambio genere, ma non argomento, infatti il famoso titolo Acclaim, Turok 2, anche con la nuova scheda da 4 mega, soffre di fastidiosissimi rallentamenti, soprattutto in presenza di molti personaggi sullo schermo, per non parlare della modalità multiplayer che: 1) è assolutamente priva di un commento musicale, 2) non sono presenti tutte le armi del gioco a singolo, 3) non c'è una mappa (vista la grande ampiezza dei livelli), 4) la modalità Frag Tag non è una novità, ma è già stata introdotta da Goldeneye 007, ed inoltre basta rimanere fermi entrambi davanti ad un teletrasporto per continuare la partita all'infinito! Quindi il titolo Acclaim può contare su una grafica e una longevità più che eccellenti, ma la modalità multiplayer è piuttosto scarsa in confronto a Goldeneye, e nonostante ciò avete dato un 95 a Turok 2 mentre al titolo Rare un 85. Proprio voi che ritenete più importante la giocabilità che la grafica! Si cambia ancora genere, ma purtroppo non ancora argomento. Adesso tocca a Formula 1 Pole Position, titolo discreto della Ubisoft, a cui Mega Console ha dato un 75. Ultimamente è uscito un altro titolo dedicato alla formula 1, World Grand Prix della Paradigm, a cui avete dato un 74! Più basso del titolo Ubisoft, uscito al lancio dell'N64; sì, è vero che World Gran Prix ha molti difetti, ma quale altro gioco di Formula 1 ha un effetto televisivo così accurato e l'illuminazione dei dischi dei freni? Avete anche parlato molto del livello della longevità e della giocabilità, ma se il titolo della Paradigm ha 3 livelli di difficoltà, 18 circuiti, 22 piloti più 2 segreti, ed inoltre la modalità multiplayer è Challenge se si prova a giocare a livello Champion il gioco acquista un livello di realismo finora non raggiunto dai giochi di Formula 1 finora in circolazione per qualsiasi piattaforma, un esempio, Formula 1 98 per PSX. In conclusione sembra quasi che Rare superi in qualsiasi genere la Nintendo, anzi, credo che tutti stiano aspettando un RPG della Rare, che molto probabilmente sarà superiore a Zelda, questo perché Rare è più brava a sfruttare la macchina della Nintendo? Grazie, un saluto a tutta la reda.

**Penso che si stia arrivando al paradosso. Non so se questo sia causato dalla premura, dalla frenesia causata dall'uscita del DC o dai ripetuti proclami di Sony sulla sua nuova console. Certo è che un periodo roseo come questo per i giochi del Nintendo 64 non si era mai visto. I titoli usciti di recente sono di gran lunga migliori di quelli della PSX che, oramai, spremuta fino al midollo, si è attestata su prodotti di buona qualità che però faticano a staccarsi dalla massa. Quando il quantum leap, la spinta degli engine poligonali si esaurisce entrano in gioco le idee e, al momento, non sembra che i creativi della grande "S" siano in grande forma. Lo stesso FFVIII, per quanto ben realizzato, non stupisce e non affascina come Zelda. Ma allora perchéééééé... Perchéééééé lanciarsi adesso contro il povero Nintendo. Perché trovargli difetti ridicoli come l'effetto nebbia della Kokiri Forest, limitando vere e proprie esperienze videoludiche alla conta dei poligoni. Questo non so come spiegarlo anche perché il buon Fabrizio non è il solo. Anche l'espansione di memoria: non è male. Certo non si tratta di una rivoluzione ma se abbiamo osannato i programmatori Sega per aver utilizzato lo stesso sistema sulla console di Saturo perché adesso dobbiamo trovare da ridire per la grande "N"? D'accordo, non è una rivoluzione, certo è che la grafica di Turok 2 riceve una bella spinta, staccando di netto per pulizia e definizione delle texture qualsiasi gioco della Play e questo a fronte di una spesa minima. Ovviamente, con l'aumento della risoluzione spesso e volentieri si ingenerano diversi rallentamenti e perdite di velocità, però nei titoli maiuscoli queste concessioni sono minori e sicuramente perdonabili. Per quel che riguarda gli altri inconvenienti di Turok 2, beh, ragazzi anche il Nintendo 64 ha i suoi limiti ma posso assicurarti che nonostante quanto ci hai giustamente riportato il titolo Rare si attesta su livelli di eccellenza, con una atmosfera ed una dinamica di gioco che si pone un paio di spanne sopra a quella del tanto decantato GoldenEye. Ultima lancia, ultimo round infine per quel che riguarda la diatriba Formula 1 e WGP. Sinceramente credevo che non ce ne fosse bisogno. Ma, diamine, come puoi paragonare 2 voti dati a distanza di anni? È logico che il titolo Paradigm sia il migliore. I voti devono essere riportati, valutata in base al periodo, ai giochi usciti ed allo standard raggiunto dalla produzione ludica. Anche Banjo è meglio di Mario ma allora cosa avremmo dovuto fare, dargli 101%? Insomma visto che la pagate leggetele 'ste benedette recensioni!**



Gratta... Gratta...

# ARTGLIA LA POTENZA

*A cura di Tarchi Daniele*

Caro Shogun, sono un ragazzo di 16 anni e, da circa 6, un convinto videogiocatore. Ho acquistato nell'ordine un grande Nes, un immenso Snes, ed un infinito N64. Arriviamo quindi al presente: un anno fa ho acquistato questa grandiosa macchina a 64 bit di pura potenza, convinto di fare un grandissimo acquisto (e l'ho fatto). Col tempo, comprando la vostra rivista (dal n° 34 in poi) ed accumulando esperienza, mi sono reso conto, con dispiacere, delle limitazioni di questa macchina, ma nonostante ciò, sono ancora un grande sostenitore del Nintendone 64. A mio avviso, il più grande errore che è stato commesso dalla Nintendo è stato quello del supporto delle cartucce, dal quale sono derivati altri problemi. E' vero che le cartucce sono veloci da caricare, è vero che le cartucce non si rovinano a prenderle in mano con una certa violenza, è anche vero che le cartucce impediscono quel rovinoso fenomeno, quale è la pirateria, ma tutto questo non basta, e soprattutto, non convince la gente. Con l'impiego delle cartucce, lo spazio disponibile per lo sviluppo di un videogame diminuisce e di conseguenza ne risente la qualità del prodotto, con qualche nota eccezione. E non dico dei programmatori, che trovano molte difficoltà a comprimere un gioco sulle cartucce. Ma c'è anche un altro lato negativo da non tralasciare, che è il prezzo del prodotto finale, che per colpa delle cartucce sale, nonostante le varie arginazioni delle case produttrici. Dunque le cartucce, secondo me, sono il principale problema dell'N64, che nonostante ciò è la migliore console al momento sul mercato mondiale (attendendo la vera diffusione del Dreamcast). Queste ultime feste mi hanno fruttato due capolavori, anzi, due opere d'arte quali Zelda e Turok 2: proprio di quest'ultimo titolo vorrei sottolineare molto positivamente la compatibilità del magico pacchetto d'espansione Ram: non so se siete d'accordo con me, ma con questa espansione è tutta un'altra console... Sono rimasto impressionato dalla qualità visiva e la grafica nitida, già bella senza l'effetto dell'alta risoluzione. Io ho pensato subito ad un futuro roseo con questo pacchetto, e spero tanto che si continuino a produrre giochi che lo supportano. Mi sono reso conto di averla fatta troppo lunga, comunque ti prego di correggere le mie osservazioni sopra scritte se sono errate.
P.S. quando pubblicherete la guida di Zelda?



**Le cartucce possono essere considerate come uno dei talloni di Achille della console della grande "N", detto ciò mi sembra riduttivo fermarsi di fronte alla scelta di un mero supporto. In effetti molte software house minori (e non solo) sono state frenate dalla paura di produrre titoli con il rischio di tenersi poi le cartucce pagate in anticipo alla Nintendo sul groppone. Anche le royalty richieste dalla casa di Osaka sono qualcosa di semplicemente abominevole mentre, a volte, è bastato ungere un po' le ruote per aggiudicarsi il famigerato bollino di "Seal of Quality" che Nintendo si ostina anacronisticamente a voler piazzare su qualsiasi prodotto accomunando così veri e propri capolavori a ciofeche di prima categoria. Allora che fare, come porsi di fronte alla recente notizia ventilata dai vertici della Nintendo sul fatto che la loro nuova console, prevista per il 2001, potrebbe ancora basarsi sulle card. Su quelle lastre di silicio che hanno fatto la storia insieme alle cassette, ai dischetti e che ormai parrebbero avviate verso il declino. Ancora una volta la politica Nintendo appare degna della CIA. Onestamente non so chi o quante persone siano in preda alla nicotina, quanti smoking men ci siano alla Nintendo certo è che il fumo ingenerato, prodotto appare difficilmente diradabile. Non si taglia, non se ne esce e questo nonostante la conferma della data di lancio dell'ormai inflazionato 64DD sul quale non si sa praticamente nulla. Eppure più si avvicina la data di lancio della fantomatica periferica, meno se ne sente il bisogno. Titoli ne sono usciti e ne usciranno, la loro qualità è salita ed anche delle produzioni minori come Mario Party o Smashing Brothers hanno il piacevole effetto di colmare quei buchi a livello di ludoteca offrendo agli utenti la possibilità di godere di esperienze che esulano dei soliti kolossal o produzioni standard.**

Richiamo all'Ordine

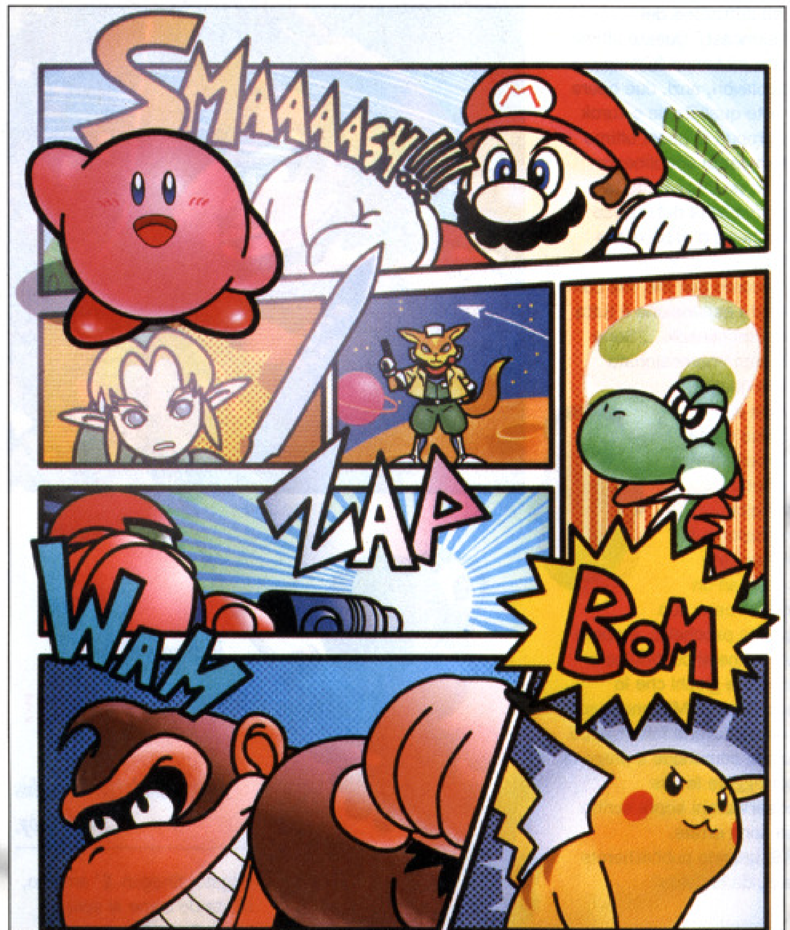
# UNIAMOCI!

*A cura di Mattia "Genghis Khan" Loy.*

Arigatò, Shogun. E' arrivato, in ritardo come al solito, Mega Console e mi sono precipitato a leggere la posta. Con mio rammarico, ho visto che non hai pubblicato la mia lettera/gesto estremo di disperazione, dando invece spazio alle stupidaggini di Tetsuya. Probabilmente avrei sorriso leggendole in normali situazioni, ma non ora. Come spiegazione plausibile, mi viene in mente che forse la mia precedente missiva sia arrivata troppo tardi per venir pubblicata sul numero di Febbraio, o forse ho sopravvalutato il tuo buon gusto, il tuo raziocinio, e la tua passione per i videogiochi. Non permetterò comunque che la SEGA si rovini con le sue stesse mani senza fare niente. Ti prego di riflettere almeno su quanto segue: la Sony ha fatto notare come l'Italia fosse un mercato ancora acerbo per il mercato del video gioco, ed è riuscita a farlo maturare(la PSX è alla pari di un elettrodomestico: l'hanno TUTTI!). Ora abbiamo voce in capitolo anche noi. Perché limitarci a prendere le cose in maniera passiva scartando solo ciò che non ci piace? Ciò non basta a dirigere le cose come le vogliamo noi. Se la gente comprerà il Dreamcast, alla Sega penseranno di aver fatto un buon lavoro, mentre invece sono a metà tra la schifezza (leggi: pads, estetica della console, la maggior parte dei giochi penosi, killer applications sprecate - esempio: Virtua Fighter 3TB) e il successo (prezzo competitivo, in Giappone per lo meno, hardware da sogno, qualche gioco da paura, e grandi aspettative per il futuro).Facciamoci sentire! Pretendiamo il meglio. Se davvero lo vogliamo, possiamo. Riempiamo la SEGA of America di lettere, e-mail, Fax e tutto ciò che ci viene in mente per pretendere pads ad 8 tasti, più comodi, VF3 con più opzioni e i filmati come sarebbe dovuto essere fin dall'inizio. Diciamo pure che siamo incazzati perché stanno incominciando nuovamente con il piede sbagliato. La versione americana uscirà per il natale '99: c'è tempo. Come hanno annunciato delle correzioni per Sonic, possono farlo anche per il resto. Puntiamo al meglio e facciamoci in 4 per ottenerlo! E dateci una mano anche voi di MC che avete i contatti giusti per farvi sentire. E' tutto, per sempre vostro affezionato lettore.

**Non so che come mai mi sia sfuggito il tuo primo messaggio, forse ero troppo impegnato dalla imminente fiera di Rimini, teso alla prova di qualche coin op radicale della SEGA (come il Turbo Tube o come cavolo si chiama) o a freddare terroristi a Silent Scope di**

**Konami. Mi è sfuggita la profondità del tuo messaggio e, a essere sincero, mi sfugge tuttora. Sarà per la mia totale mancanza di immaginazione ma reputo la tua e-mail un pochino trita. Sarà perché considero le software e hardware house delle entità distanti da noi, sempre più lontane dalla massa ma qui non sono solo! In fondo l'unica casa che veramente si è spinta alla portata della gente, che si è diretta verso il grande pubblico, che ha aperto i videogiochi a tutti e, per questo, è spesso stata considerata bastarda e tali anche i suoi giochi. Ovviamente stiamo parlando della PSX che, presto, vedrà scendere in campo la sua sorellina maggiore. Per quel che mi riguarda non considero il DC un prodotto a metà tra la schifezza e il successo. Personalmente apprezzo il look dei pad e, anche se il loro aspetto è un po' troppo plasticoso, bisogna dire che il controllo risulta sempre estremamente preciso e confortevole. I titoli penosi sono, né più né meno, equiparabili a quelli usciti con le altre console, ed anche se le prime killer application non sono state all'altezza delle aspettative bisogna dire che i giochi della seconda e terza ondata hanno segnata un netto miglioramento con prodotti estremamente divertenti e godibili . Mi pare quindi ridicolo mettersi a lanciare strali, cercare adepti, creare un movimento per una console che neanche si sa quando arriverà in Europa. Certo, capisco la tua preoccupazione, ma ti assicuro che Sega è ben conscia di quello che sta facendo e se non si è già accorta da sola del rischio che corre, di quali potrebbero essere le conseguenze di un altro suo fallimento beh, allora non credo che basterebbero 100.000 e-mail ma ci vorrebbe una bella camionata di acqua santa. Eviterei quindi inutili isterismi e mi fermerei un attimo a guardare, ad ammirare la nascita di questa nuova console che, in fondo, non si sta comportando affatto male né in termini di vendite né in termini di prestazioni.**




**Certo, il mercato Giapponese non fa testo: è infatti privo di quella "razionalità" che caratterizzava i videogiocatori americani ed europei però predilige la giocabilità e la grande varietà di titoli alle mode, alle tendenze ed è per questo che nel paese del Sol Levante esiste una così grande varietà di sistemi ludici e di console di nicchia.**

**Uff... Uff...**

## BREZZA MATTUTINA

***A cura di Andrea***

Caro Shogun,
mi chiamo Andrea e ho 21 anni. Posseggo un Megadrive che reputo ancora oggi la miglior console mai creata, anche se vedo all'orizzonte una nuovo astro nascente: il Dreamcast. Ed e' proprio di questo che parlerò nella mia missiva. Incominciamo. Premetto che cercherò di essere il più imparziale possibile, anche se mi puoi già considerare possessore della nuova consolona targata Sega. Riesco spesso ad usufruire di internet ed ho trovato un sito italiano che soddisfa ogni mia curiosità(se interessa a qualcuno, l'indirizzo e' www.alternative-reality.com) e mi sono quindi fatto le mie idee. Innanzitutto io sono ottimista sul futuro del Dreamcast: vuoi perche' in Giappone vende quanto la psx, vuoi perché la versione europea sarà uguale in tutto e per tutto a quella giapponese (quindi con il modem),vuoi perché i giochi in uscita sono semplicemente epocali. Rispondo al ragazzo che qualche mese fa affermo' che il Dreamcast sarà un nuovo Mega-cd: tu sei stato bravo a far vedere solo gli aspetti negativi di Dreamcast, sorvolando come se niente fosse su quelli positivi. Allora: Virtua Fighter 3 TB è un gran gioco, molto meglio di Tekken(1,2,3,4, ecc),ed il fatto che in sala giochi ci giocasse meno gente che a Tekken è conseguenza del fatto che mediamente una partita a VF3 dura molto di meno. Eloquente è il fatto che tutti i commenti che ho letto sono a favore di VF3. Virtua Striker 2 è semplicemente il miglior gioco di calcio esistente insieme a ISS e, ragionando come fai tu, allora VS2 è il gioco più gettonato (io lo trovo anche nei bar più infimi).Come ho detto prima la versione europea avrà il modem e sarà possibile scaricare dal sito della Sega nuove aggiunte per i giochi (es. SARA' POSSIBILE SCARICARE NUOVE VETTURE E NUOVI CIRCUITI PER SEGA RALLY 2). Poi tu hai parlato solo dei giochi appena usciti, scordandoti quelli imminenti: Sega Rally 2 è il miglior gioco automobilistico su console, Sonic Adventure è meglio, e non scordiamoci dei coin-op Sega e delle terze parti (Capcom, Konami, Climax, Treasure, ecc.).E ancora, per quelli che sostengono che i 128 bit e console sempre più potenti sono inutili: molti, vedendo che possiedo solo un MD, penseranno che io sia un nostalgico. No. Semplicemente le nuove console (psx, saturn, n64) non mi hanno fatto divertire quanto l'MD, ma il DC... Beh, per me vale la pena comprarlo solo per Sonic, Sega Rally 2 e VF3.E poi i 128 bit porteranno la giocabilità a livelli molto più alti rispetto a quella dei 32 e 64 bit, così come è successo per i 16 rispetto agli 8. Se i 16 bit sono stati il meglio per i giochi bidimensionali, altrettanto lo saranno i 128 per i giochi tridimensionali e come esempio basta giocare ai tre "giochini" che ho nominato prima (quando li ho provati, mi sono divertito come ai tempi d'oro dell'MD).Con questo ho concluso. Ti saluto, o inossidabile, e ti faccio i complimenti per la stupenda rivista(la migliore in Italia).

**Bit e giocabilità. È un errore che spesso si ingenera considerare le nuove console, hardware più potenti, come nuovi dispensatori di giocabilità, di emozioni. Quello che cambia solitamente è la possibilità di godere di una cosmesi migliorata mentre le meccanica e la complessità dei giochi subiscono mutamenti ed evoluzioni marginali. Ciò detto il processo di perfezionamento, il continuo balzo tecnologico è per il sottoscritto assai piacevole anche perché, come dice il buon Bergonzoni, se la mano fa una rapina anche l'occhio vuole la sua parte. Infrazioni del codice a parte è indubbio che, nonostante Sega abbia iniziato questa sua nuova avventura con il piede sbagliato, le cose stanno procedendo bene, addirittura meglio di quanto ci si potesse immaginare. La risposta del pubblico Giapponese è stata infatti ottima, il parco titoli e terze parti va sempre più aumentando e la qualità media dei prodotti ha subito una crescita tutt'altro che trascurabile. Ciò che rimane da valutare è quale sarà la risposta degli altri 2 mercati, quello europeo e quello americano, che pur essendo quasi esclusivamente passivi (nel senso che raramente sono teatro di titoli magistrali) fanno numero. PlayStation ha in parte sdoganato i videogiocatori italiani, togliendoli da un imballo che ormai appariva**


a tutto
DREAMCAST
DREAMCAST
L. 550.000
ACCESSORI
NOVITA' DEL MESE
super speed racing
the house of the dead 2
blue stinger
marvel vs capcom
buggy heat
get bass
gundam side story
ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
MODIFICHE E RIPARAZIONI IN SEDE
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia
TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI.
MICROMEDIA
MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

**scomodo e anacronistico tuttavia siamo ben lontano dal poterci considerare ancora un mercato maturo. In parte questo è dovuto al ritardo cronico che affligge le uscite di hard e software nel nostro paese che di fatto non rende disponibile al grande pubblico le vere novità del mercato. C'è gente che sta scoprendo adesso i 32 bit quando oramai la loro parabola si è già avviata nella fase calante. A grandi linee si può quindi dire che i pionieri esistono ancora e sono tutte quelle persone che non hanno scoperto il videogioco con PlayStation. Il rischio che si corre qui da noi adesso è quello di avere un mercato aperto, non ai videogiochi, ma al video gioco, al trend, alla moda incarnata in PSX, il che non bello. Per quel che riguarda gli accrocchi vari per DC in Giappone è già disponibile un tastiera, il mouse, e a breve, un hard disk. Ottimi elementi di contorno ma non credo che saranno questi a dare la spinta alla macchina quanto la possibilità di fruire di prodotti di buona fattura. Ciò che conta sono sempre i giochi e per quanto impressionanti VF3, SR2 e Sonic non sono comunque esenti da difetti. Certo Sega ha già annunciato la commercializzazione di versioni migliorate con il lancio della versione americana della macchina ma questo mi pare più un fatto deprecabile che un aspetto positivo. Fortunatamente sembrerebbe che la grande "S" si sia rimessa in carreggiata grazie, soprattutto, a case quali Namco, Konami e Capcom che sembrerebbero più che intenzionate a sfruttare la tecnologia Dreamcast / Naomi anche in sala.**

Sogni e Incubi

## PALPEGGIO AL CAMPEGGIO

*A cura di Riccardo Campaci*

Spettabile redazione di Mega console, mi chiamo Riccardo e scrivo questa missiva nel tentativo d'aprire un dibattito in seno alla vostra rubrica postale, in particolare con i lettori. So di non essere il primo, ma mi preme fare il punto sulla attuale situazione videoludica: PSX ha sbaragliato la concorrenza e, sebbene io non sia un amante della console Sony, va riconosciuto a questa macchina il merito di aver rivoluzionato in ampio senso il panorama del nostro intrattenimento preferito. Ma è stato un vantaggio a 360 gradi? Cosa è cambiato rispetto a 7 anni fa? Devo ammetterlo: il balzo dai 16 ai 32 bit è stato molto più innovativo rispetto a quello che si verificò tra gli 8 ed i 16; tuttavia mi duole constatare un particolare che, secondo me, non è mai stato preso in considerazione: la monopolizzazione del mercato. Bene o male l'affermarsi del NES non ha cancellato quella realtà chiamata Master System; la vittoria del Mega Drive non ha nullificato le possibilità del SNES; persino console d'elite come il Neo Geo ed il PC Engine riuscivano a sopravvivere. Invece, l'avvento di PSX ha visto una completa monopolizzazione del mercato: il Neo Geo CD, il 3DO sono stati disintegrati; il Saturn (che io consideravo una macchina assolutamente all'altezza di PSX) è stato letteralmente soffocato e la stessa sorte sta abbattendosi inesorabilmente sul N64 (altra piattaforma favolosa). Ma perché è accaduto ciò? Io penso che sia dovuto tutto alla abile "tentacolarità commerciale" di Sony che, a parer mio, è stata fautrice del 90% della vittoria di PSX. In fondo i giochi per Saturn e N64 non hanno nulla da invidiare ai prodotti per la piattaforma Sony... anzi! Ormai i videogiochi sono nelle case di tutti... ma fino a che punto questo può essere considerato un pregio? Cazzo! Molte volte mi sono trovato a parlare con gente che di videogiochi non capisce un cazzo... gente che mi dice che Zelda 64 e Spyro sono identici... che Turok 2 ha dei comandi stupidi... che F-Zero X è un gioco povero... Questo è il popolino... che gioca perché va di moda... ma in realtà non è capace di distinguere un picchiaduro da un RPG... è un bene tutto ciò? Io credo nella qualità, non nella quantità (politica che Nintendo aveva promesso ma non mantenuto)... e spero in un futuro roseo per le grandi Sony, Sega e Nintendo. Tuttavia temo un nuovo fenomeno Playstation2... in una nuova monopolizzazione, con conseguente cancellazione di possibilità altrettanto valide. Sì... il Dreamcast sembra, adesso, il massimo... ma... tra un anno? Sarà difficile per Sega affrontare macchine sicuramente più potenti e avanzate e potrà riuscirci solo grazie ad un'abile strategia commerciale (speriamo anche in Microsoft) ed una grande quantità di ottimi giochi. In fondo... non sempre vince il sistema più potente (vd Master System e SNES). Alla fine vinceranno i giochi... lo so... ma speriamo che se la siano meritata. Grazie a tutti.

**Sony riparte e lo fa tenendo fede alla sua politica, seguendo il solco che ha tracciato. Questo cosa vuol dire? Che, come annunciato all'ultimo TGS, PSX2 avrà un lettore DVD e che sarà retrocompatibile. Si potrà quindi continuare a fruire di tutto il software realizzato per PSX ma questo a chi giova. E' davvero un vantaggio? Personalmente considero la trovata per un buon 80% mero fumo negli occhi. I giochi per psx possono essere già testati con un resa estetica migliore su PC con il Bleem. I personal sono un sistema più diffuso della Play quindi... Secondo l'hardware Sony, attualmente, costa poco, molto poco. È vero che la sua qualità e solidità non è eccelsa ma già adesso è possibile portarsi a casa una PSX usata a meno di 100 carte. Tanto vale tenersela. Allora cosa accade. Se una persona vuole davvero racimolare qualche soldo deve vedersi i giochi e se non hai i giochi che te ne fai della retro compatibilità. Oltre tutto il retrò va fino a quando lo si sfrutta gratis o all'inizio di un ciclo ma poi, quando la macchina ingrana non credo che la massa possa veramente accontentarsi di titoli vecchi di anni. Per questo motivo, per il detto che vuole ogni scarrafone bello a mamma sua, poiché tutte le case sono alla perenne rincorsa l'una della altra, dopo l'avvento di Sonic in un mondo tutto "Mario Style" sentite un po' cos'altro ha in programma Sega: è infatti in dirittura d'arrivo il Sat-Cast Emulator che consentirà di utilizzare i giochi sviluppati sulla console di saturno sul neonato 128 bit della grande "S". La sua struttura sarà quella di un semplice programma ubicato su cd che una volta caricato si andrà a piazzare in memoria rendendo il gd-rom del DC compatibile con il vecchio Sat. Una volta caricato in memoria, permetterà quindi a tutti i fan della Sega di usufruire di una serie di menù a scomparsa con i quali settare la velocità di emulazione, eventuali localizzazioni, vari debug e molto altro ancora. Il prezzo dovrebbe assestarsi sui 3300 yen. Per ulteriori informazioni vi rimandiamo a uno dei prossimi numeri di Mega.**

Castiglioni-Mariotti

## LINGUA PERDUTA

*A cura di Massimo Taverna*

Divino Shogun, sono un neo-ventiquattrenne di nome Massimo T. e ti scrivo per esporti un problema che, sinceramente, non mi sembra di aver mai letto su Mega. E' da un anno che posseggo un N64 ed una Playstation e mi sono un po' scocciato di fare il traduttore ogni volta che esce un gioco. Sì, sto proprio parlando della lingua in cui sono tradotti i





YOU Videogames TOO
VIA PO 26 10123 TORINO
CHIAMA ADESSO
011.88.99.20
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA SPEDIZIONI IN 24-48 ORE
PUOI ORDINARE VIA FAX ALLO 011/812.71.12 O VIA E-MAIL : YOUTOO@INEDITA.NET
SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA 24H SU 24 H
Servizio Rivenditori
Se volete Specializzarvi in videogames pal e di importazione- gadget- modellini - action figure-portachiavi- riviste- dvd- guide strategiche- TITOLI PC e soprattutto le novita' IN ANTEPRIMA
Richiedete il Nostro Listino inviando la vostra richiesta tramite fax allo 011.812.71.12
CASH & CARRY IN PIEMONTE
Nintendo 64
Duke Nukem Zero H
Goemon 2
MONACO GRAND PRIX
NOVITA' MARZO APRILE
USCITE
25/02
Powerstone
Pop'n Music
MARZO 99
Monaco GP
Blue Stinger
House of Dead 2
Capcom Vs Marvel
GetBass Fishing
Sega S.Racing
Psichic Force 2012
Red Line Racer
Accessori disponibili
RGB cable-VMS- VGA Box- Svideo cable- Purupuru pack
Mission Stick-Canna da Pesca -Sega Gun
Capcom Arcade Station- Volante
DISPONIBILE DAL 19 MARZO
Dreamcast Magazine con CD Demo Giocabile
Dreamcast
SEGA RALLY
MARVEL VS. CAPCOM
THE HOUSE OF THE DEAD 2
Zelda Game Boy Color
Saturn
INOLTRE: CAPCOM GEN. 1-2-3-4-5
E FINALMENTE
DUNGEONS & DRAGONS COLLECTION
Le Guide Strategiche
Portatili
GAME BOY COLOR
PocketStation
NEOGEO POCKET COLOR
I GADGET-I PORTACHIAVI -GLI ACTION FIGURE
Fluorescenti
Cloud
Tifa
Aerith
Barret
Devilman da Collezione
Ken e Kiashan
Lara Croft
Gundam Series
Action figure Metal Gear Solid
...e ancora gli ActionFigure
Serie Movie Maniacs
Crash Bandicoot 3
Spawn
X-Files
Dragon Ball
Zelda
Resident Evil 1 e 2
Tekken 3
McFarlane
GUNDAM!!!
TUTTI I MARCHI E LE IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

videogame. Finché gioco a F-Zero X o a Mortal Kombat 4 il problema non mi tocca; correre e smazzuolare non necessitano di dialoghi, ma per giochi tipo Banjoo-Kazooie o Zelda 64 il discorso cambia. Penso che un bambino che si trovi di fronte ai quiz della strega (Banjoo-Kazooie verso la fine del gioco) faccia una fatica non indifferente per comprenderli. A volte la lingua diventa il vero ostacolo principale. Di chi è la colpa? Nostra, che non siamo poliglotti? La maggior parte delle cartucce Pal sono tradotte in inglese- tedesco- francese. Io il francese lo comprendo abbastanza bene, ma che noia! Noi italiani siamo proprio l'ultima ruota del carro? Qualcosa si è già mosso però, in giochi come Forsaken o Mission Impossible l'italiano è stato aggiunto, ma allora perché in Zelda 64 tutto questo non è successo? Ci sono tantissimi dialoghi, una persona che non comprende bene le lingue straniere che ci capisce? Sono veramente seccato che il più grande gioco mai realizzato risenta di questo problema. Sicuramente non sarò l'unico che la pensa così, ma di chi è la colpa? Infine voglio porti, divino Shogun, un quesito sul futuro del mondo videoludico. Sarà mai possibile giocare in multiplayer a casa propria, non in split- screen, ma con un sistema di televisioni? Cioè, un po' quello che succede con i cabinati. Ad ognuno il suo schermo! Sto sognando? Bene, ho terminato, ora dovrò scegliere il prossimo gioco da acquistare. Ti lascio e ti faccio i miei più distinti saluti.

**Il problema delle traduzioni si è sempre fatto sentire parecchio e, ahimè ha sempre riguardato molto da vicino il mercato italiano assai povero si software house nostrane capaci di dare dignità al nostro bel paese. Fortunatamente le cose sono migliorate dai tempi del mitico "Cartellino Giallo" e del "Calcio d'Angalo" di Kick Off, purtroppo siamo ancora lontano dal poter fruire di una tempestiva e completa opera di localizzazione. Persino PlayStation che ha qui da noi una base installata di notevole interesse deve attendere lunghi tempi prima di poter fruire di giochi ufficiali e spesso non è detto che questi siano in italiano. Il motivo è, tutto sommato, semplice: le traduzioni costano ed è molto più facile importare il gioco senza sobbarcarsi ulteriori oneri. Certo, con i capolavori, i grandi giochi il rischio si può anche prendere ma la pirateria è sempre in agguato come sanno bene molti dei negozianti che, dopo aver fatto incetta di Tomb Raider 3, si sono trovati a venderne meno di un terzo. Detto ciò penso che la situazione italiana sia dovuta principalmente alla mancanza di veri e propri distributori, al non contatto diretto con Sega e Nintendo che ha fatto sì che il nostro mercato immaturo fosse lasciato in mano a giocattolai. Onestamente non so cosa si potrebbe fare per cambiare la situazione, sicuramente si dovrebbero verificare dei veri e propri cataclismi in grado di rendere il nostro mercato al pari di quello francese e tedesco il che appare onestamente difficile, almeno in tempi brevi.**



**Non dico nulla**

## AMARCORD

*A cura di Caligola*

Sono di nuovo io, Caligola, colui che è. Mi sento nuovamente chiamato ad interagire con le vostre pagine per fare il punto della situazione dato che, se non metto un po' di zizzania io, non lo fa nessuno anche perché al mondo ci si divertirebbe di meno se non ci fossero i rompiscatole. Naturalmente l'argomento è il Dreamcast, neonata nel panorama consolistico mondiale, da me profetizzata come la console del futuro e da me tanto osannata in passato. Lo scorso episodio sono stato felice di aver innescato una discussione intorno all'argomento e spero che anche stavolta il mio appello non cada nel vuoto. Signori qui ci troviamo di fronte a ciò che probabilmente il tempo non è pronto ad accogliere... Signori... La nuova Playstation è uscita e il suo nome è Dreamcast. No no, non cestinatemi subito credendo che sia un'altra stupida lettera piena di stupidi elogi (o meglio, non "stupidi"). La grafica del Dreamcast è quanto di più vicino ai Coin-op si possa trovare attualmente sul mercato e se qualcuno di noi ricorda... Anche la Play ha iniziato nella stessa maniera: una serie di giochini ben programmati e tanta speranza, un entusiasmo di chi tentava la sorte con la Sony... (ve lo dice uno che l'ha pagata 1.400 mila d'importazione con Ridge Racer e ci ha passato le notti a cercare di beccare quella maledetta macchina nera correndo al contrario per tutto il circuito...). Forse non vi rendete conto della forza che accompagna il Dreamcast. Il nome è tutto un programma e i suoi giochi (lo stesso PEN PEN...) sono originali e divertenti... (sebbene siano molto scarsi numericamente parlando...). Insomma... Sonic... Non è un videogioco... E' una rivoluzione... Un mondo nuovo... Una nuova concezione del Game... Cosa tanto sperata dal Nintendo 64 ma che si è risolta in una serie di Texture PIXELLOSE se viste da vicino. Seguite il mio consiglio, non appena scende sotto il mezzo pallone fatevi il Dreamcast e giocate... Giocate... Ai giochi del futuro... Niente potrà fermare il dilagare della console e questo è dettato anche da una visione molto vicina alla concezione PCISTICA...(modem ?!). E alla espandibilità del linguaggio di programmazione... (WindowsCE). Insomma... Sony commette gli stessi errori della Nintendo: sottovaluta l'avversario è ciò non è mai bene. Anche le specifiche dell'Ultra64 sembravano dover fare impallidire tutti e tutto, ma hanno fatto solo un buco nell'acqua... No dico... Non mi direte davvero che un possessore del NINTENDO64 può ritenersi felice della sua softeca vero? PREFERIREI mille volte giocare ancora con il mio Saturn... Insomma, siamo vicini ad un nuovo periodo che assomiglia MERAVIGLIOSAMENTE al vecchio. Tante console. Tanta concorrenza. Tanti videogiochi e perle dell'intrattenimento videoludico. Adesso forse ricominceremo a sognare, a fare il tifo per le periferiche (64DD...) a tifare per le espansioni e per i nuovi progetti, a fare i raffronti Sony - Sega... (ricordate le fatidiche domande... Ma è meglio Street Fighter per SNES o per MD ??). Ora si fa sul serio...

**Fate vobis.**

## SPECIAL GUEST

Partite e tornei, 4-3-3 e 5-5-5, fuorigioco insistenti e punizioni al limite della decenza. Sono questi gli elementi che vorremmo sempre vedere in campo, al fianco della nostra squadra del cuore. Non le solite manfrine, non i catenacci, le liti, le risse. Ci vuole samba, ritmo e salsa... Tutto questo lo potete trovare in un'unica rivista, e non è il giornalino dei Puffi!


**Servizio consumatori:**

| | |
|---|---|
| **Posta (Stra)Ordinaria** | **Mega Mail - Mega Console<br>Via XXV Aprile, 39<br>20091 Bresso (MI)** |
| **Fax** | **02 - 66526222<br>specificare Mega Mail** |
| **E-Mail** | **f.ravetto@agora.stm.it** |



ATLANTIDE
VIA ROSSINI 43 - SEREGNO (MI)
(0362) 238.148
...giochi e accessori sempre disponibili!!!
DREAMCAST
VASTO ASSORTIMENTO
OLTRE 3.000 ARTICOLI
IMPORTAZIONE DIRETTA
CON ARRIVI GIORNALIERI
(C) 1999 ARTWORK BY ATLANTIDE
THE HOUSE OF THE DEAD 2
SUPER SPEED Racing
C·A·RT
ぷよぷよ～ん
GetBass
SEGA BASS FISHING
PREZZI FAVOLOSI

# MEGA expert

*Piccole lettere, matricole, in erba. Epistole mosse dall'unico obbiettivo di sanare dubbi, di eliminare fondelli. Di avere risposte brevi, rapide, senza andare a stancarsi gli occhietti, a leggere, a spulciare le news redatte mensilmente con sommo amore e dedizione dai nostri colleghi. E via allora, partiamo con questo moderno bigino che comunque non può e non deve prescindere dalla lettura completa dell'originale.*

*A cura di Fabio "Shogun" Ravetto*

Posta (Stra)Ordinaria

Mega Expert – Mega Console
Via XXV Aprile, 39 20091
Bresso (MI)

E-Mail

f.ravetto@agora.stm.it

Cara redazione di Mega, sono un vostro affezionato lettore da molto tempo e sono un felice possessore di Saturn; vi scrivo per risolvere alcuni dilemmi che mi perseguitano.

1- E' vera la notizia che la grande "N" sta progettando una nuova console? A quanti bit sarà? Che supporto adotterà? Il Nintendo 64 che fine farà?
2- Avete notizie a riguardo della nuova console della Sony?
3- Sono usciti D&D Collection e Fighting Force per Saturn? Se sì, in quali versioni? D&D usa la cartuccia di memoria?
4- Potete dirmi quali giochi la Sega ha in programma per il Saturn, e quando usciranno?
5- Una domanda che nessuno ti avrà fatto: quando uscirà la versione ufficiale del Dreamcast? Avrà il modem incluso, oppure no? Quanto costerà?
6- Quali giochi dovrebbero accompagnare l'uscita della versione europea? Che titoli sono in programma per quest'anno per la versione giapponese? Come vanno le vendite del Dreamcast in Giappone?
7- Che fine ha fatto Resident Evil 2 per Saturn?
8- Che gioco è Warcraft II?

Con questo le mie domande sono finite, se mi pubblicherete mi farete un bimbo felice.

*Trevisan Aldo*

**1- Nintendo sembrerebbe aver dato via allo sviluppo di una nuova console. Al momento non si sa nulla né sul bittaggio né sul processore grafico. Voci provenienti da Nintendo vorrebbero però ancora le cartucce come supporto.**
**2- PSX 2, lettore DVD e retrocompatibilità. Poligoni al secondo? Le ultime voci li danno sui 12 milioni con tutti gli effetti.**
**3- D&D si, FF no. D&D usa la cartuccia.**
**4- Sega sta chiudendo progressivamente le porte al Sat. Non ci sono infatti titoli ufficiali in uscita e a breve avrà termine anche la distribuzione di macchine.**
**5- La versione ufficiale di DC avrà il modem incluso. Possibilmente uscirà a Settembre '99 sia in America che in Europa.**
**6- Vf3TB, Sonic Adv, Blue Stinger, Sega Rally 2, Virtua Striker, Power Stone, D2. Per i titoli in uscita dai uno sguardo alle news. Le vendite hanno da poco raggiunto il milione di unità.**
**7- Sparito.**
**8- Si tratta di un gioco strategico, dotato di una struttura alla C&C molto godibile ed impegnativo.**

Caro capo militare a cui era affidato il governo del Giappone (come ti definisce il mio vecchio dizionario), perché ti scrivo? Boh, oggi mi sono svegliato con lo sbuzzo artistico e mi sono venute in mente queste domande:

1- Per te, il Dreamcast ha le carte in regola per fare faville?
2- Ci sarà un Metal Gear Solid per la console a 128 bit?
3- Nella confezione del Dreamcast ci sarà anche una demo?
4- Se ci sarà un aggeggio che vibra per DC, sarà come il Dual Shock per PSX o come il Rumble Pack per N64?
5- Dopo aver chiamato tutti i negozi di videogiochi (e dico tutti!) per sapere il prezzo del DC (tutti lo davano a 800-900 mila) vorrei sapere in quale mese del '99 lo si potrà comprare a circa 500-600 mila lire.

Spero che mi risponderai, perché in caso contrario quel cacchio di sbuzzo artistico mi ha fatto svegliare alle 6 del mattino invano.

*Matteo "Un Centone"*

**1- Promette bene.**
**2- Al momento non è stato annunciato nulla a riguardo.**
**3- No.**
**4- Rumble Pack.**
**5- In Giappo costa anche meno. La versione ufficiale potrebbe addirittura scendere sotto le 400.**

Carissimo machete, mi chiamo Alessandro e sono un felicissimo possessore di un Nintendo 64. Tra una partita a Zelda ed un'altra ad F-Zero, sono stato assillato dalle seguenti domande.

1- Che fine ha fatto Mother 3?
2- Uscirà mai il seguito di Illusion of Time? Nonostante non mi avesse entusiasmato, so che aveva ottenuto un discreto successo.
3- In un'intervista (Mega Console – Gennaio 1998) Shigeru Miyamoto aveva dichiarato che il sequel di Mario 64 girava già da un anno su 64DD; poiché il destino di tale macchina è quanto mai incerto, verrà trasferito su cartuccia o dovremo attendere un ipotetico N256?
4- Che voci circolano riguardo una nuova console della grande N?
5- Come farò adesso che ho finito Zelda?

Grazie.

*Alessandro*

**1- TBA.**
**2- Seconda metà del '99.**
**3- Dalle ultime notizie sembrerebbe invece che il buon Mario potrebbe arrivare in tempi relativamente brevi proprio sul 64DD. Potenza di Nintendo.**
**4- Poche e confuse.**
**5- Non sei l'unico con questo problema.**

Caro Shogun, sono un possessore di N64 e avrei alcune domande da porti.

1- A quando le soluzioni di Zelda e Turok 2?
2- Il DC è superiore alla scheda VOODOO per PC?
3- Sono in programma per DC le conversioni dei coin-op Lost World e Star Wars?

4- EarthWorm Jim 3D per N64? E' prevista una versione DC?
5- In Godzilla Generations c'è il nuovo Godzilla di Emmerich?
6- Quando uscirà la versione pal di Rogue Squadron?
7- Potremo mai vedere un episodio di Panzer Dragoon o Ecco the Dolphin su DC?
Grazie.

*Fabrizio*

**1- Zelda già fatto. Turok 2 prosegue a velocità warp.**
**2- Sì.**
**3- Sì, anche se non c'è ancora una data di uscita.**
**4- E' un gioco, nulla per DC.**
**5- Sì.**
**6- E' fuori già da un po'.**
**7- Ecco potrebbe apparire entro Giugno, PD entro natale.**

Immutabile Shogun, chi ti scrive è un ragazzo di Torino di 15 anni con una grande passione per i videogiochi (come tutti i lettori). Reputo la vostra rivista la migliore, perché lascia il giusto spazio a tutti gli argomenti, in particolare i trucchi. Senza perdere tempo passerei alle domande.
1- Cosa bisogna fare qui a Torino per fare il vostro lavoro?
2- Sono incasinato a Zelda, dopo aver liberato Saria nel Tempio della Foresta mi ritrovo vagabondo, con il mio stanchissimo cavallo. How about un aiutino?
3- Cosa ne pensi di Superman per N64, sarà una c... riptonata?
4- WLS99?
5- Il migliore tra Body Harvest, ODT e Castlevania?
6- Cosa preferisci fra F-Zero e Wipeout?
7- Il 64DD (Domani o Deceduto), se vedrà la luce in Italia, sarà soggetto a caricamenti tipo Play?
Ora vi lascio, io e il mio N64 abbiamo da non fare.

*Saluti al mio amoruccio Fancy, andre*

**1- Manda una rece' di prova e spera.**
**2- Abbiamo pubblicato la soluzione apposta.**
**3- Promette bene, come criponata ovviamente!**
**4- Vedi preview su questo numero.**
**5- Per me Castlevania.**
**6- F-Zero a manetta**
**7- I caricamenti sono una delle poche, sicure caratteristiche del lettore per N64. Il resto si vedrà.**

Oh, grande e possente Shogun, sono un ragazzo di 18 anni e volevo porti alcune domande sulla mitica scatola nera della grande N, che possiedo da quando avevo 14 anni.
1- Com'è GT World Tour della Boss (non confonderti con GT64)? Supporterà l'espansione RAM?
2- Come sta venendo Win Back? Quando uscirà?
3- Come la vedi la situazione del N64 adesso che è uscito il Dreamcast?
4- Ho visto The House of the Dead 2 in versione coin-op, il DC in termini di grafica riuscirà ad eguagliarlo?
5- E' meglio un DC oggi, una PSX2 domani o una futura console (se ci sarà) della grande N?
6- Uscirà un sequel di Zelda?
7- A proposito di Zelda, dove si trovano l'arco e la borsa per contenere più di 99 gemme? Ti prego, dimmelo!
E con questa chiudo e ti saluto. Ti prego, in nome di Link, pubblicami.

*By Link Scotti*

**1- Non male. Espansione si, ma con vistoso calo di velocità.**
**2- Bene ma è stato posticipato di un paio di mesi.**
**3- Esattamente come prima.**
**4- Dalle ultime info' sembrerebbe che la versione DC sia praticamente identica.**
**5- Tutte e 3.**
**6- E dagli tempo.**
**7- Soluzione pubblicata su MC 56 e 57 più qualcosa su questo numero.**

Ciao Shogun (ma vendi coltelli? No ti prego non mi uccidere!) sarò breve ma veloce:
1) Dall'alto della tua esperienza quante probabilità ci sono che la Sony stia semplicemente bluffando riguardo alla PSX 2?
2) Quanti titoli potenzialmente validi sono in sviluppo per DC?
3) Faccio bene ad aspettare fiducioso la conversione di Virtua Striker per Saturn come la Sega aveva promesso? (non guardarmi così sto scherzando)
4) La Sega che versione di Virtua Striker sta convertendo su DC (se lo sta facendo)? Cioè intendo il 2, il 2 versione 98, il 2 in nuova versione...
Ho finito, ti ringrazio anticipatamente per aver letto almeno le prime 2 parole della mia lettera... Ciao.

*Rikter*

**1- PSX2 comincia a lanciare i primi vagiti. Le indiscrezioni sulle reali potenzialità della machina sono e restano allo stadio di voci di corridoio. Le uniche cose certe sono la presenza di un lettore DVD e la retrocompatibilità.**
**2- Almeno una ventina. Tra questi Shen Mue, Grandia 2, Virtual On 2, Burning Rangers 2nd chapter, Blue Stinger, Tekken Deluxe, Soul Caliber, Daytona 2 e Virtua Striker.**
**3- No.**
**4- La 2 versione '98.**

Spettabile redazione di Mega Console, mi chiamo Riccardo e, attualmente, sono un possessore di N64, sebbene abbia posseduto anche Saturn e PSX. Innanzitutto, complimenti per la rivista... Vorrei gentilmente sottoporvi le seguenti domande:
1- So che è presto ma, pensate ci saranno problemi per modificare i vari Dreamcast e renderli così capaci di leggere qualsiasi software europeo giapponese o americano che sia?
2- Conviene comprare Dreamcast giapponese o aspettare quello americano/europeo?
3- Che ne sapete di Virtua Fighter 4 e di Daytona2?
4- Uscirà per Dreamcast il seguito di Shining Force?
5- Dreamcast sarà nuovamente distribuito in italia dalla abominevole Giochi Preziosi?
6- Uscirà mai uno sparatutto decente per N64?
7- Uscirà mai il 64dd?
Grazie mille.

*Riccardo Campaci*

**1- Modifiche ne verranno prodotte sicuramente. Ciò che rimane da valutare è se si tratterà di cartucce esterne o di chip interni. Certo che fino a quando con usciranno sul mercato altre versioni della console è assai difficile rispondere a questo tipo di domande.**
**2- Uno vale l'altro. Dipende quanta voglia hai di giocarci dalla tua disponibilità economica e da come ti poni nei confronti del Giapponese.**
**3- VF4 verrà sviluppato per la nuova scheda Model 4 ma per adesso non esistono dettagli. Daytona 2 è già fuori da un po' ma francamente mi ricorda un po' troppo il primo. Per DC, al momento, tutto tace.**
**4- Sì.**
**5- Sì.**
**6- In prima persona ce ne sono a pacchi. Se vuoi qualcosa di classico invece (alla R-Type tanto per intenderci) mi sa che dovrai aspettare ancora un bel po'!**
**7- Ultima data fissata il 29 Giugno.**

# MEGA SCONTO PER UN CON DEI MEGA VANTA

**MEGA CONSOLE IL MENSILE CHE TI GUIDA ALLA SCOPERTA DI TUTTI I GIOCHI E LE NEWS DEL MONDO NINTENDO E SEGA TI DA LA POSSIBILITÀ DI ABBONARTI ALLA RIVISTA CON VANTAGGI DAVVERO ECCEZIONALI.**

### SPECIALE SCONTO.

**del 25% se sottoscrivi subito l'abbonamento. Pagherai 53.000 lire anziché 71.500 lire.**

### PREZZO BLOCCATO.

**Sottoscrivendo ora l'abbonamento a Mega Console usufruirai del prezzo bloccato che ti permetterà di ricevere gli undici numeri della rivista senza maggiorazioni, anche se dovesse aumentare il prezzo della pubblicazione.**

### CONSEGNA GRATUITA.

**Ogni mese, Mega Console, entrerà a casa tua in modo gratuito, infatti sottoscrivendo adesso l'abbonamento non pagherai nessun supplemento per spese di spedizione.**

### SICUREZZA DI RICEVERE TUTTI I NUMERI.

**Se per cause dipendenti e non dipendenti da Gruppo Editoriale Futura non dovessi ricevere uno o più numeri di Mega Console, niente paura: basta chiamare il nostro Servizio Clienti tel.02/66526213 (dalle 9.00 alle 12.30 dal lunedì al venerdì). Il servizio clienti provvederà immediatamente a rispedire copia della rivista.**

### ATTIVAZIONE IMMEDIATA.

**Inviando via fax al numero 02/66526300 copia del coupon e del versamento in c/c postale o del pagamento con carta di credito, il tuo abbonamento sarà attivato immediatamente. Grazie a questo canale preferenziale, riceverai in modo tempestivo la tua copia di Mega Console.**




## Allora scegli di abbonarti a Mega

# MEGA ABBONAMENTO

# GGI!




Cognome ________________ Nome ________________

Via e numero ________________ Cap ________

Città ________________ Prov. ________ Tel. ________________

**SÌ DESIDERO ABBONARMI PER UN ANNO (UNDICI NUMERI) A *MEGA CONSOLE***
**ALLO SPECIALE PREZZO DI LIRE 53.000 CHE PAGHERO':**

☐ CON BOLLETTINO POSTALE INTESTATO A GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.p.A. NUMERO DI C/C 38805206
CAUSALE DEL VERSAMENTO ABBONAMENTO A MEGA CONSOLE PER 11 NUMERI

☐ CON ASSEGNO INTESTATO A GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.p.A. CHE ALLEGO

☐ CARTA DI CREDITO: ☐ American Express ☐ Visa ☐ Carta Sì

numero completo di carta di credito _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ data di scadenza _ _ /_ _

nome e cognome del titolare della carta ________________

firma del titolare della carta di credito ________________

L'Editore garantisce la massima riservatezza dei dati da lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica o la cancellazione scrivendo a: Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile, 39 20091 Bresso (MI).
I suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviaLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali)

Autorizza l'invio al suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sui prodotti, sulle offerte o su altre iniziative del Gruppo Editoriale Futura ?

☐ SI ☐ NO Firma ________________

# Console, scegli di essere "MEGA"

# MEGA news

## SEGA WORLD

Sega ha confermato la produzione di un hard disk per Dreamcast. La periferica avrà una capacità da un 1GB e sarà commercializzata entro la fine dell'anno. Annunciati anche un sistema di sviluppo "casalingo" chiamato DC Basic e una telecamera digitale. Dreamcast sta sempre più assumendo la forma di un Home Computer... Sempre da Sega è in arrivo la conversione del picchiaduro ad incontri poligonale **Dynamite Deka 2**, la prima conversione da Model 2 a Dreamcast. Se non viene assegnato a qualche incompetente software house esterna, aspettatevi una trasposizione perfetta del coin-op. **Dynamite Deka 2** è previsto per il 27 maggio. Konami ha confermato la produzione di un nuovo episodio di **Castlevania** per Dreamcast. Dalle prime indiscrezioni sembra che verrà impiegata una meccanica di gioco bidimensionale mentre la grafica sarà interamente poligonale (come **Mystical Ninja 2** per Nintendo 64). Sviluppato da Konami of America, **Castlevania** sarà un dei titoli di debutto del Dreamcast statunitense. Dalla Konami giapponese è in arrivo un nuovo gioco di ruolo curato nientemeno che dai realizzatori di **Metal Gear Solid**. Intitolato **Reislieet** (canzone del viaggio in tedesco), sarà ambientato in un mondo medievale fantasy. Nessuna data di uscita è stata al momento specificata. Imagineer ha annunciato la conversione della simulazione motociclistica **Redline Racer** per il 28 aprile. CRI ha deciso di posticipare l'uscita di **Buggy Heat** ad agosto. Il ritardo è stato giustificato con la necessità di migliorare il livello qualitativo del gioco che, a quanto sembra, non ha soddisfatto Sega. Concludiamo con Fox Interactive che ha annunciato lo sviluppo di una versione di **Alien Resurrection** anche per Dreamcast. Il gioco dovrebbe essere disponibile poco dopo l'uscita della console in America.


**Reislieet**


**RedLine Racer**



**Buggy Heat**

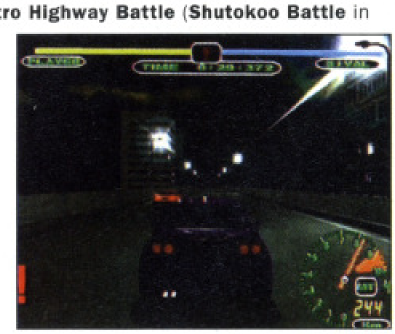

**Dinamyte Deka**

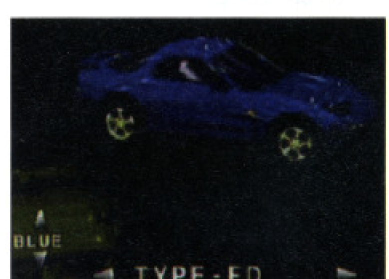
***"Tempo fa un mio amico mi ha detto: andate forte o andate a casa. Io sono qui per dirvi che Sega sta andando forte". Così il CEO di Sega of America Bernie Stolar ha iniziato il suo atteso discorso alla Game Developers Conference. Un lungo monologo incentrato sulla potenza e l'espansibilità del rivoluzionario hardware di Dreamcast. I 16.000.000 di poligoni al secondo della PS-Y non fanno paura. La nuova PlayStation è solo vaporware mentre il Dreamcast è già qui, pronto ad avverare i sogni di sviluppatori e videogiocatori. Questo è il messaggio che Stolar ha rivolto al pubblico presente alla conferenza. Sega sembra seriamente intenzionata a trarre il massimo profitto dal periodo di tempo che trascorrerà prima dell'uscita della nuova console Sony. Dreamcast ha già raggiunto il milione di macchine prodotte, e si appresta a conquistare una sempre più larga fetta di mercato. Non avrà il DVD (anche se forse non per molto), non avrà le curve di Bezier, ma questo non sembra infastidire le case di sviluppo. Sempre più grande è infatti il loro interesse per la flessibilità e la facilità di programmazione dimostrata da Dreamcast e la nuova politica di collaborazione con le terze parti portata avanti dalla grande "S". Sega non ha nessuna intenzione di arrendersi allo strapotere di Sony, è gli ultimi progetti mostrati per Dreamcast ne sono una prova lampante.***

***A cura di Diego Cortese***

## METRO HIGHWAY BATTLE

Dai responsabili dello sviluppo di **Virtua Fighter 3TB** per Dreamcast, è in arrivo un nuovo gioco di guida intitolato **Metro Highway Battle** (**Shutokoo Battle** in Giappone). Ennesimo episodio di una serie nata su PlayStation, questa nuova produzione targata Genki vi permette di correre nelle trafficate autostrade giapponesi potendo scegliere tra venti automobili differenti. Ogni mezzo offre un elevato livello di personalizzazione tanto da consentire addirittura di creare la propria targa. Genki ha annunciato di voler distribuire **Metro Highway Battle** il 25 maggio, speriamo che per le modalità di gioco disponibili ci metta maggiore impegno rispetto alla conversione di **Virtua Fighter 3TB**...





## HYDRO THUNDER

Il recente annuncio dell'intenzione da parte di Midway di voler utilizzare Naomi per lo sviluppo di **Hydro Thunder** ha reso ormai certa la sua conversione per Dreamcast. Gli sviluppatori ritengono di riuscire a mostrare il gioco in forma giocabile al prossimo E3 per poi commercializzarlo entro la data del debutto di Dreamcast. Midway non ha voluto ancora fornire informazioni precise riguardanti il suo **Hydro Thunder**. Accontentatevi quindi di guardare le foto e sperare che gli sviluppatori riescano a rispettare gli stretti tempi di sviluppo che si sono imposti.





## SOUL CALIBUR



In un private show organizzato per l'occasione, Namco ha tolto ogni dubbio circa la sua intenzione di supportare Dreamcast. Pronta al 30%, la conversione di **Soul Calibur** è stata mostrata a una stampa incredula. Il sequel di **Soul Edge** è infatti ampiamente superiore alla già incredibile sua controparte a gettoni. Per quanto il gioco sia ancora agli stadi iniziali di sviluppo, è già possibile notare la notevole differenza di dettaglio delle texture tra la conversione e il coin-op. Una qualità grafica raggiunta mantenendo il *frame rate* a sessanta fotogrammi al secondo. Namco non ha voluto fornire dettagli precisi riguardo le modalità di gioco incluse. La casa giapponese ha però confermato la presenza di elementi inediti rispetto al coin-op. Viste le precedenti conversioni per PlayStation, ci si può aspettare di tutto, da una modalità RPG al gioco via Internet. L'uscita di **Soul Calibur** è prevista per quest'estate, probabilmente nel mese di luglio. Non mancheremo di fornirvi dettagli precisi riguardanti il gioco non appena Namco deciderà di diffonderli.

## SAT-CAST

Tra le iniziative pensate da Sega per contrastare la retrocompatibile PS-Y è stato anche realizzato un emulatore Saturn per Dreamcast che consentirà di utilizzare il giochi dell'ormai quasi defunto 32-bit sulla nuova console. Il sistema sarà incluso in un GD-Rom da avviare su Dreamcast prima di caricare i giochi Saturn. Tramite un menù sarà possibile modificare alcuni parametri dei giochi per aumentare la velocità o godere di vantaggi come vite illimitate e crediti infiniti. Non è ancora stato confermato se l'emulatore sfrutterà le capacità grafiche di Dreamcast per migliorare la qualità dei giochi. **Sat-cast** sarà disponibile a partire da quest'estate al costo di 3300 yen (circa 40.000 lire). Non è ancora chiaro come sia possibile giocare a titoli previsti per un pad a nove tasti con uno da sette oppure in che modo il poco capiente VMS riesca a contenere gli enormi salvataggi di alcuni giochi Saturn. La soluzione migliore sarebbe la realizzazione di un dispositivo che permetta di utilizzare le periferiche Saturn su Dreamcast e la produzione di VMS più capaci. Se ciò non avvenisse, giocare a simulazioni, RPG e picchiaduro sarà piuttosto difficile.





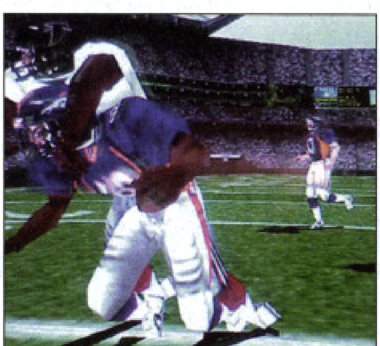
# GAME DEVELOPERS CONFERENCE

A metà del mese di marzo si è tenuta in America la Game Developers Conference, una mostra che ha riunito tutte le case di sviluppo occidentali per discutere sui progetti videoludici dei prossimi anni. Come è già successo con lo scorso AOU Show, Sega si è confermata regina dello mostra stupendo i presenti con i nuovi giochi in fase di sviluppo o già ultimati per Dreamcast. Sono state presentate due simulazioni sportive, per il momento ancora anonime, destinate a far presto parte della linea Sega Sports. Il primo era un gioco di basket dall'incredibile livello di dettaglio e dalle fluidissime animazioni. Basti pensare che ogni elemento del pubblico è rappresentato da un singolo personaggio completamente animato. Spettacolari anche le espressioni dei volti dei giocatori e la varietà dei loro movimenti. Il secondo titolo era un gioco di football americano. Anche qui altissimo livello grafico non comparabile a qualsiasi titolo dello stesso genere mostrato fino ad ora. Entrambi sviluppati da Visual Concepts, questi giochi faranno parte della line-up di debutto americana di Dreamcast. Alla Game Developers Conference è riapparsa anche una vecchia conoscenza, lo sparatutto poligonale **Geist Force**. Nulla di completo comunque, solo un filmato che ben poco lasciava trapelare circa la qualità del gioco. Speriamo che Sega riesca a completarlo per la data del debutto della sua console. Allo show era anche presente l'imminente **Super Speed Racing**. Quanto si è visto non ha convinto molto il pubblico presente, attendete comunque la recensione sul prossimo numero per avere un giudizio definitivo. A proposito del lancio americano del Dreamcast, Bernie Stolar ha annunciato che la macchina sarà accompagnata, oltre che dai suddetti titoli, da **Virtua Fighter 3TB**, e **The House of the Dead 2**, Seguiranno a ruota alcuni titoli realizzati dalle terze parti tra cui **Mortal Kombat 5**, **Power Stone**, **Soul Calibur**, **Ready to Rumble** e **Castlevania**. Per quanto riguarda la console, l'unica differenza confermata rispetto alla versione giapponese è la sostituzione del modem a 36.6Kb con uno da 56Kb. Secondo alcune indiscrezioni Sega starebbe anche valutando la possibilità di modificare il pad del Dreamcast, soprattutto per quanto riguarda la configurazione della pulsantiera. La data precisa di commercializzazione della macchina non è stata ancora resa nota. Dovrebbe comunque avvenire in autunno, forse già nel mese di settembre. Tra gli altri titoli mostrati alla fiera vi sono **Quarterback Club 2000**, **Blue Stinger** ed **Expendable**. Il gioco di football prodotto da Acclaim, sebbene non vanti il medesimo livello di dettaglio di quello Sega, è risultato comunque molto completa e spettacolare. Ancora orfano di una data d'uscita, **Quarterback Club 2000** sarà realizzato con il **Windows CE Toolkit** presentato da Microsoft alla fiera. **Blue Stinger** era presente in forma giocabile. Dialoghi in inglese e personaggi ben animati e dettagliati, peccato per alcuni elementi di gioco non proprio soddisfacenti. Consigliamo quindi di attendere la recensione sul prossimo numero di Mega Console prima dell'acquisto. **Expendable** è uno sparatutto realizzato dagli stessi autori di **Incoming**. Come il suddetto gioco si tratta di una conversione delle tante conversioni da PC che invaderanno la line-up Dreamcast nei prossimi mesi, grazie alla compatibilità dei sistemi operativi delle due macchine. Se cercate uno sparatutto 3D dallo stile tipicamente occidentale, **Expendable** farà al caso vostro. Alla Game Developers Conference Sega ha anche colto l'occasione per mostrare **Shen Mue** a stampa e sviluppatori internazionali come tipico esempio di cosa si può fare con Dreamcast se si pensa in grande. Il kolossal di Yu Suzuki ha lasciato attoniti i presenti con il suo incredibile realismo grafico. Complesse ambientazioni di gioco, effetti di camera degni di un film, splendide animazioni sembra quasi impossibile che sia tutto gestito in tempo reale. **Shen Mue** è il gioco che più si avvicina al significato di killer application tra quelli mostrati fino ad ora per Dreamcast, speriamo che la sua incredibile complessità non rallenti troppo i tempi di adattamento per il mercato occidentale. Uscita la versione giapponese, sarà molto difficile aspettare...


**Super Speedy Racing**

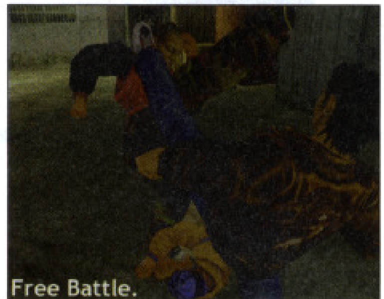

**Blue Stinger**


**Geist Force**


**Quarterback Club 2000**


**Sega Sports Basket**

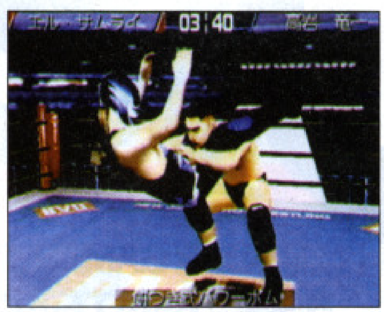

**Sega Sports Football**



**Shen Mue**

# SHIN NIHON PRO WRESTLING TOUKON RETSUDEN 4

La popolarissima serie di giochi di wrestling di Tomy passa da PlayStation a Dreamcast. Previsto per luglio, **Toukon Retsuden 4** vanta nuovamente la licenza della lega Shin Nihon Pro Wrestling che comprende lottatori storici come Antonio Inoki, Tatsumi Fujinami, Riki Chosu e il mitico Tiger Mask. Grazie alle capacità grafiche di Dreamcast, il livello di dettaglio dei personaggi è stato notevolmente migliorato rispetto alle precedenti versioni per PlayStation e le loro animazioni saranno rappresentate a sessanta fotogrammi al secondo. **Toukon Retsuden 4** mantiene ovviamente il realismo e la giocabilità dei suoi predecessori. Tutte le mosse tipiche del wrestling sono disponibili, comprese le varianti realizzate dagli stessi lottatori. I movimenti dei wrestler sono stati catturati mediante motion capture in collaborazione con i membri della Shin Nihon Pro Wres. Le modalità di gioco includono scontri in singolo, coppia e Royal Rumble. A quest'ultima possono partecipare cinque lottatori contemporaneamente l'ultimo dei quali è controllato dalla CPU. E' stato conservato anche l'Edit Mode che consente di personalizzare i trenta personaggi presenti nel gioco. Con **Toukon Retsuden 4** Dremcast possiede ora nella sua line-up i rappresentanti videoludici di entrambe le federazioni di lotta nipponiche, fattore che incrementerà sicuramente la vendita della console.



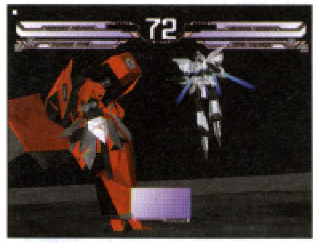


# TOKYO GAME SHOW '99 SPRING UPDATE

L'edizione primaverile del Tokyo game Show '99 ha visto la presenza di ventotto giochi per Dreamcast, non molti se paragonati ai 160 per PlayStation, ma la macchina Sega è ancora in fase di rodaggio. Il titolo più spettacolare dello show è stato senza dubbio **Shen Mue** mostrato per mezzo di quattro demo giocabili che illustravano i principali elementi in cui si divide l'impianto di gioco. Il sistema più interessante era il Free Battle Mode, in pratica un picchiaduro ad incontri che utilizza una meccanica simile a **Virtua Fighter 3**. Pugni, calci, schivate, counter e prese contro uno o più avversari. Ce n'è abbastanza per essere considerato un gioco a se stante! Inutile dire che anche la restante parte del sistema di gioco si è rivelato incredibilmente complesso e dettagliato, soprattutto dal punto di vista grafico. Sega ha approfittato del TGS per fornire dettagli circa la commercializzazione del gioco. Sembra infatti che verrà diviso in più parti la prima delle quali, **Shen Mue Chapter 1: Yokosuka**, sarà distribuita il 5 agosto mentre la seconda**, Shen Mue Chapter 2: Mainland China**, uscirà alla fine dell'anno. Lo stand Namco era tutto dedicato all'incredibile **Soul Calibur** mostrato sotto forma di video mediante diversi monitor. Per essere pronto solo al 30% bisogna dire che è di una bellezza sconcertante. Nei monitor allestiti da Atlus era in mostra **Maken X**. Storia e grafica sono decisamente originali ed accattivanti, un po' meno la meccanica di gioco. Kenji Eno ha presentato personalmente il suo **D2**. Tre GD-Rom per un'avventura horror intricata, appassionante e senza ancora una data di uscita definitiva. Capcom ha mostrato le fedelissime conversioni per Dreamcast di **Marvel vs. Capcom** e **Street Fighter Zero 3**. Quest'ultimo era presente anche in un'affrettata ed incompleta versione Saturn. SNK ha presentato **The King of Fighters: Dream Match '99**, versione modificata dell'edizione '98. I fondali poligonali non solo hanno migliorato il suo aspetto grafico ma hanno anche permesso di aggiungere elementi di gioco inediti. L'uscita del gioco è stata anticipata al 27 maggio. Non mancavano infine i nuovi protagonisti del divertimento portatile nipponico: il Neo Geo Pocket Color e il Wonderswan. Quest'ultima è stata accolta in Giappone con successo vendendo più di 200.000 pezzi nei primi quattro giorni dal debutto! Per maggiori informazioni sul Tokyo Game Show '99 Spring e sulle console portatili vi rimandiamo al prossimo numero di Mega Console dove potrete trovare due esaustivi reportage.

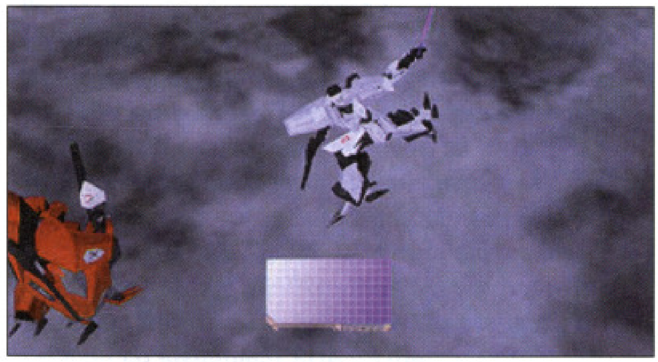
# MARIONETTE HANDLER 2

Micronet e Sega hanno diffuso le prime immagini del loro nuovo sparatutto ad incontri **Marionette Handler 2**. Per quanto la versione mostrata manchi ancora dei fondali, permette di dedurre alcuni elementi dell'impianto di gioco come la presenza di una tripla barra di energia e di un radar. Appare inoltre chiara l'elevata possibilità di personalizzazione dei mech. Micronet intende mostrare una versione giocabile al più presto, attendetevi quindi maggiori informazioni sui prossimi numeri di Mega Console.









# MEGA news

***Con il crescere del successo di Dreamcast e la presentazione della tecnologia alla base di PS-Y, le prime dichiarazioni ufficiali circa la prossima console Nintendo erano solo questione di tempo. "Stiamo sviluppando la più avanzata console al mondo, ma non daremo nessuna specifica tecnica al momento" Questo è stato il primo commento della grande "N" dopo che Sony ha mostrato le capacità tecniche della sua nuova console. Non temete, non sono parole deliranti di chi si sente sul baratro di un precipizio. N2000 è in fase di sviluppo, pronto a sostituire l'N64 in caso di un collasso delle vendite. "Tutto dipende dai risultati di vendita della line-up 1999 del Nintendo 64" ha affermato un anonimo sviluppatore della grande "N". "Se giochi come Perfect Dark e Donkey Kong 64 venderanno bene non vedremo la nuova macchina prima del 2001". Stando alle prime indiscrezioni, le caratteristiche per una macchina di successo ci sono tutte: chip 128-bit custom a 400 Mhz realizzato da ArtX (composta da membri ex-SGI), ampio numero di effetti hardware (tra cui i NURBS), DVD o dischi proprietari da 1,5 GB, modem e un controller come solo Nintendo sa realizzarli. Secondo Howard Lincoln, i primi dati ufficiali relativi alla console verranno distribuiti alla fine dell'anno. Speriamo non ci facciano penare come con il Project Reality poi Ultra 64 poi Nintendo 64...***

***A cura di Diego Cortese***

## NINTENDO WORLD

Secondo fonti vicine a Nintendo, sembra che la grande "N" voglia commercializzare sul mercato americano i livelli aggiuntivi di **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** realizzati da Miyamoto per 64DD. Visto che appare ormai chiara la cancellazione della versione occidentale della periferica, i nuovi stage verranno distribuiti all'interno di una cartuccia da unire al gioco originale. Questo add-on dovrebbe essere disponibile a partire da Natale. Per il momento Nintendo non si è ancora pronunciata ufficialmente a riguardo, non ci resta quindi che aspettare e sperare. Ben più reale è invece la possibilità di vedere molto presto una versione Nintendo 64 del classico gioco d'azione **Metroid**. Lo stesso Miyamoto ne ha confermato l'esistenza rivelando di aver supervisionato parte del progetto. Da Nintendo of America, e più precisamente da Angel Studios, è in arrivo il sequel del gioco di baseball **Major League Baseball Featuring Ken Griffey Jr.**. Cancellando gli errori che hanno causato la sconfitta del titolo Nintendo nel confronto con il più realistico **All-Star Baseball '99**, gli sviluppatori hanno apportato alcune modifiche all'impianto di gioco. Il sistema di controllo è stato ampiamente migliorato, il numero delle animazioni ha goduto di un notevole incremento ed è stata aggiunta una modalità di personalizzazione dei giocatori. Per sapere se grazie alle modifiche apportate **Ken Griffey Jr.'s Slugfest** uscirà vincitore dal confronto con la sua controparte Acclaim, non ci rimane che attendere la data di commercializzazione del gioco prevista per il 10 maggio. Rimanendo in tema di sequel, Acclaim ha annunciato il terzo episodio della saga di **Turok** previsto per quest'inverno. Intitolato **Turok Arena**, conterrà una modalità multiplayer a quattro giocatori. Nintendo e Westwood Studios hanno presentato la versione N64 della simulazione strategica in tempo reale **Command & Conquer** prevista per il 28 giugno. Il gioco appare come una fedele conversione da PC ad eccezione della grafica che è costituita interamente da poligoni. Le uniche aggiunte sembrano essere la presenza di alcuni livelli di gioco inediti per un totale di più di cinquanta missioni, l'utilizzo della cartuccia da 4MB per l'alta risoluzione e l'inserimento di una grande quantità di parlato digitalizzato. C'è da chiedersi che senso possa avere pubblicare ora un gioco di strategia vecchio di quattro anni senza rinnovarlo radicalmente. Il team di Rare responsabile per la realizzazione di **Jet Force Gemini** sta considerando l'eventuale uso della cartuccia da 4MB per incrementare ulteriormente il già elevato dettaglio grafico del gioco. Una decisione definitiva a riguardo verrà annunciata molto probabilmente al prossimo E3 dove Rare vuole portare una versione giocabile di **Jet Force Gemini**. Konami ha annunciato il sequel della sua popolare simulazione calcistica **J-League Perfect Striker**, considerata la migliore mai realizzata per qualsiasi piattaforma. **J-League Perfect Striker 2** si differenzia dalle versioni precedenti del gioco per la possibilità di saltare per evitare la scivolata degli avversari premendo il tasto Z e per la presenza di un Success Mode simile a quello di **Powerful Pro Baseball**. In questa modalità si sceglie un giocatore ancora alle prime armi e lo si allena fino a farlo diventare un professionista. Dato lo stile tipicamente giapponese del Success Mode, è improbabile che verrà inserito nella versione occidentale del gioco. L'uscita di **J-League Perfect Striker 2** dovrebbe essere ormai imminente in quanto il campionato di calcio giapponese è già iniziato dal alcune settimane. Konami ha inoltre annunciato che sarà possibile utilizzare la cartuccia da 4MB in **Hybrid Heaven** per visualizzarlo in alta risoluzione. L'atteso RPG di KCE Osaka sarà quindi il primo gioco giapponese compatibile con questa periferica.


Jet Force Gemini


Command & Conquer

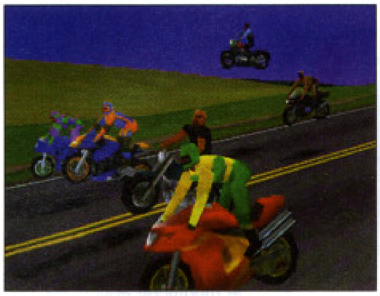

Hybrid Heaven


Ken Griffey's Slugfest

# ROAD RASH 64

In occasione della presentazione del gioco di biliardo per PlayStation **Ultimate 8 Ball**, THQ ha mostrato alla stampa le prime immagini di **Road Rash 64** previsto per la fine dell'anno. Sviluppato da Pacific Power & Light, la versione N64 della violenta simulazione motociclistica, originariamente sviluppata da Electronic Arts, è stata ampiamente migliorata rispetto alle precedenti versioni. Il gioco consiste in una gara tra club al limite della legge dove ogni genere di scorrettezza è possibile. Le armi non mancano di certo: bastoni, catene, nunchaku, tubi d'acciaio, piedi di porco e persino dei taser. Pacific Power & Light sta addirittura sperimentando la possibilità di aggiungere come azione di gioco il classico "bastone tra le ruote". Il numero dei personaggi disponibili è stato ampiamente incrementato e ora comprende non solo teppisti ma anche ragazze e poliziotti. Migliorato anche il livello di realismo della fisica di gioco in modo che gli incidenti risultino ancor più spettacolari. Altre caratteristiche esclusive della versione N64 di **Road Rash** comprendono: circuiti più lunghi, modalità a quattro giocatori mediante split-screen e utilizzo della cartuccia da 4 MB per godere di una maggiore risoluzione grafica oppure di più colori contemporaneamente. Per quanto le passate versioni poligonali di **Road Rash** non siano state molto soddisfacenti, non c'è ragione di dubitare di **Road Rash 64**. Pacific Power & Light non si è limitata a convertire il codice ma ha riprogrammato il gioco adattandolo alle caratteristiche del Nintendo 64. Non possiamo che aspettarci quindi un titolo degno delle sue migliori incarnazioni a 16-bit.







# MONSTER TRUCK MADNESS

Realizzata da Edge of Reality, la conversione di questo singolare gioco di guida per PC è ormai giunta al 70% del suo sviluppo. La versione mostrata recentemente alla stampa, per quanto incompleta, permetteva già di apprezzare l'elevata fluidità e gli splendidi effetti speciali che caratterizzano il gioco. Tra le modalità offerte da **Monster Truck Madness**, spiccano quelle multigiocatore superiori per qualità e numero a quelle PC. Oltre alla modalità di gara e all'arena, dove bisogna rimanere all'interno di un ring il maggior tempo possibile, sono stati introdotti il Chase Mode ed il bizzarro Soccer Mode. Il primo consiste in una sorta di "guardie e ladri" dove un giocatore viene inseguito da altri che assumono il ruolo di poliziotti. Da notare che i veicoli degli inseguitori avranno le tipiche aggiunte presenti nei mezzi delle Forze dell'Ordine come sirene e lampeggianti. Il Soccer Mode è una partita a calcio da giocare a bordo dei bigfoot protagonisti del gioco. Inutile dire che riuscire a controllare la palla con mezzi così ingombranti sarà tutt'altro che semplice. Edge of Reality prevede di completare lo sviluppo di **Monster Truck Madness** entro il mese di luglio.

# ARMORINES

Basato su di una licenza Acclaim Comics, **Armorines** è un promettente sparatutto che permette di essere giocato sia in prima che in terza persona. I protagonisti sono due marines spaziali che devono combattere contro insetti giganteschi che hanno invaso la Siberia. Il gioco è costituito da svariate missioni che possono essere affrontate sia da soli che in coppia. Tra i livelli disponibili vi sono anche sequenze a percorso fisso nelle quali uno o più giocatori affrontano i nemici a bordi di mezzi come barche ed elicotteri. Le ambientazioni vanno da zone artiche allo spazio. Al termine di ogni livello il giocatore viene premiato con punti e promozioni in considerazione degli obbiettivi che è riuscito a completare durante la missione. L'arsenale a disposizione dei protagonisti contiene sia armi futuribili che dispositivi alieni altamente tecnologici. I nemici sono stati descritti da Acclaim come grossi insetti dannatamente intelligenti; strategie basate solo sull'azione istintiva potrebbero quindi rivelarsi inefficaci. Oltre al Cooperative Mode, **Armorines** vanta un'ampia gamma di modalità multigiocatore per quattro persone contemporaneamente compresi i classici Deathmatch e Capture the Flag. Dal punto di vista grafico **Armorines** presenta un motore di tutto rispetto basato su quello utilizzato per **Turok 2**, migliorato con l'aggiunta degli splendidi effetti di luce impiegati in **Forsaken 64**. Acclaim ha inoltre confermato la compatibilità con l'espansione da 4MB per la visualizzazione del gioco in alta risoluzione. Sulla carta **Armorines** presenta tutte le caratteristiche necessarie a renderlo il gioco di Natale. Attendetevi ulteriori aggiornamenti a riguardo sui prossimi numeri di Mega Console.





# L'ANGOLO DELLE PERIFERICHE

Vi segnaliamo l'uscita di alcune interessanti periferiche per Nintendo 64. Iniziamo con due prodotti realizzati da Thrustmaster e distribuiti da Opengate: Formula Race Pro e StingRay 64. Il primo è un volante con pedaliera, cambio, nove tasti e una forma che vi aderisce perfettamente tra le gambe se siete seduti, ma si può usare comodamente anche su un ripiano. Il secondo è un joypad dal look metallico che comprende nientemeno che due tasti di Turbo e Slow per velocizzare o rallentare l'azione dei videogiochi a piacimento. Da Mad Catz (distribuzione 3D Planet) arrivano invece per N64 gli Sport Pack e lo Sport Pad. I primi sono dei Rumble Pak (comprensivi di Memory Pak) a tema sportivo: a forma di palle da calcio, basket, football americano e baseball, sembrano l'ideale dei patiti delle grandi saghe sportive per N64. Lo Sport Pad è un joypad con un accattivante colore blu e un rivestimento di gomma, e sembra fatto apposta per essere accoppiato con gli Sport Pack. Alla prossima!



**Sport Pack e Sport Pad**



**Il Formula Race Pro**



**Lo StingRay 64**

# JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

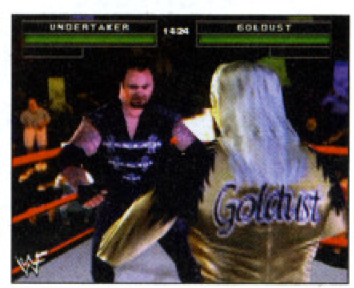
Realizzato in collaborazione con il campione del mondo di motocross Jeremy McGrath, **Supercross 2000** offre ben venti circuiti differenti nei quali potete cimentarvi a bordo di moto da 125 o 250cc. Grazie al motore grafico Quagmire 2, lo stesso impiegato in **All-Star Baseball 2000** e **NFL Quarterback Club '99**, è stata introdotta una gestione dinamica delle condizioni meteorologiche che influisce direttamente sulla fisica del gioco. La pioggia ad esempio trasformerà la terra in fango diminuendo così l'attrito del terreno. Le modalità di gioco incluse comprendono addestramento su aree appositamente create, campionato, gara contro la propria immagine e versus mode a due giocatori. I Piloti e le moto sono interamente personalizzabili tramite un apposito Edit Mode, tutte le modifiche apportate possono poi essere salvate su Memory Pak. Sebbene compatibile con l'espansione da 4MB, **Supercross 2000** sembra non presenterà una modalità di visualizzazione ad alta risoluzione per evitare di rallentare eccessivamente il gioco. La memoria aggiuntiva verrà invece impiegata per aumentare le dimensioni dei circuiti e incrementare i tempi di registrazione del replay. Prodotto da Acclaim e sviluppato da Iguana West, **Supercross 2000** sarà disponibile a partire da settembre.






# WWF ATTITUDE

Il sequel di **WWF War Zone** si sta sempre più avvicinando al suo stadio conclusivo di sviluppo. **WWF Attitude** si differenzia dal prequel del gioco per un maggior dettaglio grafico e sonoro ottenuto grazie all'impiego di nuovi sistemi di compressione e di una cartuccia più capiente. Texture più pulite, animazioni fluide e realistiche, effetti di luce ma soprattutto audio campionato e non più in midi. Sono presenti ben ventisette brani musicali differenti e numerosi frasi digitalizzate. I personaggi disponibili sono più di quaranta, tutti provenienti dalla WWF. In aggiunta ad essi è presente un Edit Mode che consente di creare il proprio lottatore preferito e persino modificare i parametri dei tornei. A conferma dell'elevata cura per il dettaglio dimostrata da Iguana nello sviluppo del gioco, i commentatori dell'incontro ed il pubblico diranno finalmente anche i nomi dei wrestler personalizzati, e non più lo squallido "Player One". Il numero di mosse è stato drasticamente incrementato, comprese quelle illegali come l'uso di sedie e televisori da fracassare sulla testa dell'avversario. Le modalità di gioco offerte da **WWF Attitude** comprendono ogni genere di torneo previsto dalla World Wrestling Federation tra cui: Versus, Tag-Team, Battle Royal, Royal Rumble, Tornado, Three-on-one, Lumberjack, Gauntlet, Tag-team Gauntlet, Survivor Series, War, Stable Match, Triple Threat e Three-way Dance. Alle modalità multigiocatore possono partecipare fino a quattro giocatori contemporaneamente. **WWF Attitude** sarà commercializzato sul mercato americano nel mese di giugno.



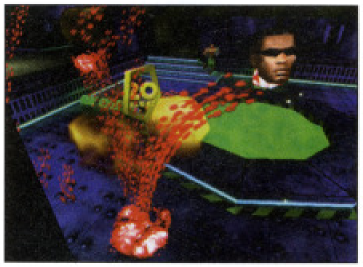
## HARRIER 2001

Un paradiso naturale minacciato da un gruppo di terroristi senza scrupoli, un pilota molto vendicativo a cui è stato ucciso il migliore amico, un aereo d'attacco a decollo verticale dotato di notevole manovrabilità ed un elevato carico utile. Questi sono gli elementi su cui si basa **Harrier 2001**, il nuovo simulatore arcade prodotto da Video System e Paradigm Entertainment. Cinquanta missioni da completare utilizzando un arsenale che comprende tre diversi pod lanciarazzi, diciassette tipi diversi di bombe, cinque tipi di missili aria aria, nove aria terra e tre cannoni di calibro differente. Grazie all'esperienza di Paradigm nel campo delle simulazioni di volo professionali, **Harrier 2001** vanta un elevato realismo della fisica di gioco e del sistema di controllo. Un risultato ottenuto senza sacrificare la spettacolarità dei combattimenti che si avvantaggia di quattro visuali differenti e di svariati effetti grafici. Contenuto in una cartuccia da 128Mb, **Harrier 2001** verrà distribuito a partire dal mese di luglio.



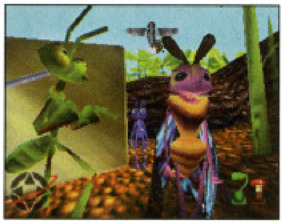
## WAR: FINAL ASSAULT

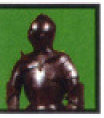
Già disponibile in versione coin-op, **War: Final Assault** è uno sparatutto poligonale dagli elevati contenuti gore. Prendendo il controllo di uno tra quattro frullatori antropomorfi più o meno senzienti, dovete massacrare e smembrare qualsiasi essere vivente capiti nel raggio di tiro delle vostre armi. Ogni personaggio del gioco possiede differenti caratteristiche ed equipaggiamenti offensivi. Questi ultimi spaziano dai lanciamissili dotati di puntamento telescopico alle mitragliatrici multi-canna. Sono addirittura disponibili dei carri armati. Graficamente parlando, **War: Final Assault** si distingue per un elevato numero di arene di gioco e personaggi oltre che per l'impiego di numerosi effetti gore al limite del pacchiano. Teste mozzate, corpi sbudellati, praticamente una versione sparatutto di **Mortal Kombat**. Le modalità di gioco incluse comprendono ovviamente un deathmatch mode nel quale potete massacrare allegramente altri tre vostri amici. Attendetevi l'uscita di **War: Final Assault** per la metà dell'anno in corso.



## A BUG'S LIFE

Primo frutto dell'accordo tra Activision e Disney, **A Bug's Life** è un gioco d'azione poligonale ispirato all'omonimo film d'animazione in computer grafica. Controllando la formica Flik, il giocatore deve difendere il proprio formicaio utilizzando svariati oggetti ed attacchi speciali. L'obbiettivo del gioco varia a seconda del livello (quindici in tutto) e richiede sia esplorazione di vaste e dettagliate aree di gioco che combattimento contro gli insetti nemici. Per quanto riguarda il sonoro del gioco, Activision ha confermato la presenza sia delle musiche del film che delle voci di molti dei protagonisti. Previsto per maggio, **A Bug's Life** non mancherà sicuramente di soddisfare i piccoli fan del lungometraggio a cui s'ispira.

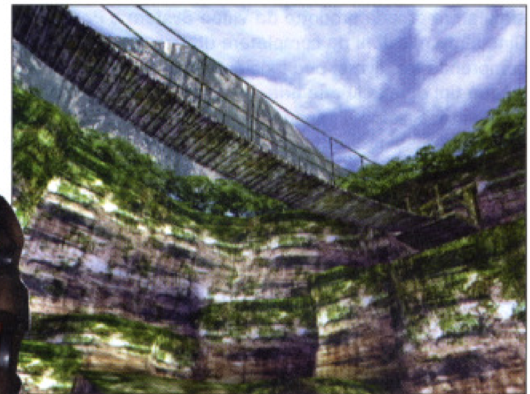




# Maken X

Dopo la divulgazione delle prime informazioni generali riguardanti **Maken X**, Atlus ha cominciato a diffondere maggiori particolari sulla trama, un elemento che per gli appassionati di RPG ha molta più importanza del sistema di gioco. Come **Soul Hacker** (sviluppato, manco a dirlo, dallo stesso team, cioè a dire il produttore Cozy Okada e Kazuma Kaneko), **Maken X** rientra nella categoria delle avventure mistiche. Per avere la possibilità di muoversi, il giocatore dovrà assumere il controllo di svariate creature. A questa operazione è stato dato il nome di "Brainjack". Per poterla eseguire, il giocatore dovrà trovarsi in possesso di una spada magica chiamata Maken. Inizialmente il "Brainjack" era una tecnica destinata a un utilizzo in campo medico. Il suo inventore, un uomo di scienza, intendeva curare diverse malattie mentali entrando nella mente dei pazienti e distruggendo la "parte malata" (come nel film di fantascienza *Viaggio Allucinante*). Lo scienziato era però controllato e finanziato da un uomo malvagio che meditava di usare il "Brainjack" per ridurre in schiavitù gli esseri umani. Questa figura misteriosa





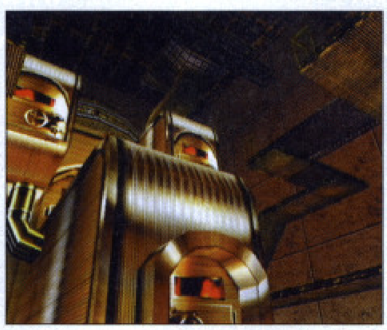




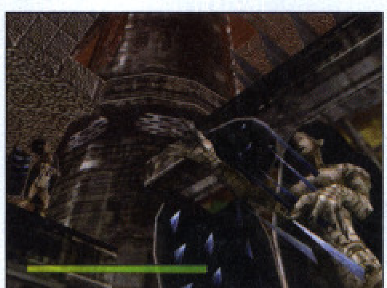




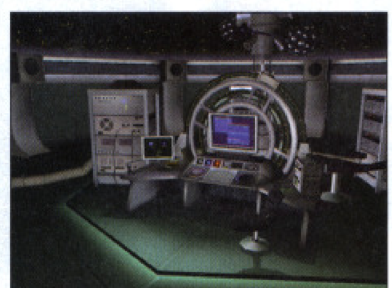
**Carrarmati e uomini mascherati per le strade. Gli scenari di Maken X sono a dir poco allucinanti...**







**E noi che credevamo che i dinosauri di Turok fossero gli esseri più spaventosi visti in un videogioco!**

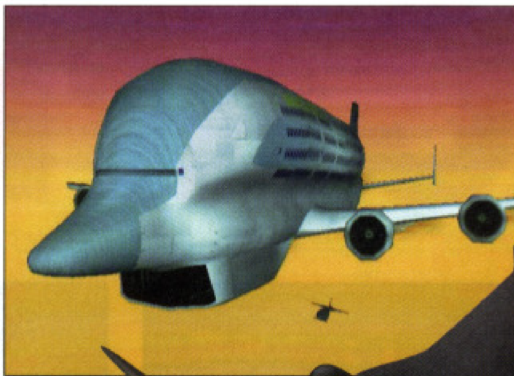


**Una misteriosa postazione: è da qui che è nata la tecnica del "Brainjack", il controllo delle menti umane?**

## SCHEDA

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | ATLUS |
| GENERE | GIOCO DI RUOLO |
| USCITA | ESTATE 1999 |

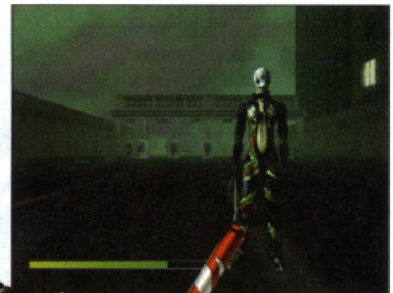








apparterrebbe al Sangokai, una potente organizzazione sindacale situata a Hong Kong e composta dai Fukenshis, guerrieri dotati di poteri sovrumani. Il gioco è attraversato da una robusta vena di sadomasochismo e la grafica è davvero strabiliante. Anche se potrebbe risultare incompatibile con l'utenza più acerba, questa dimensione ha il pregio di essere davvero innovativa e originale. In Giappone i responsabili di **Maken X** godono di notevole popolarità e sono considerati garanzia di un gameplay di qualità.











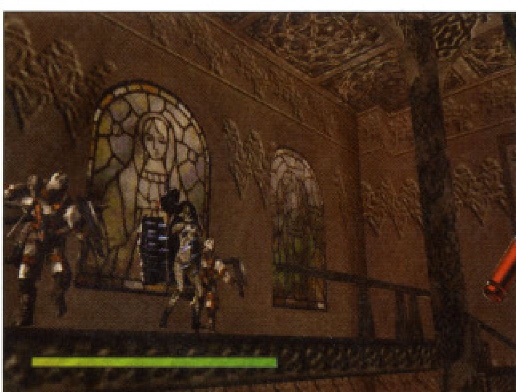




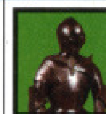




**Guardate l'obbiettivo... Dite "Cheese"...**



**L'atmosfera del gioco non è propriamente quella di Legend of Zelda...**



# Carrier

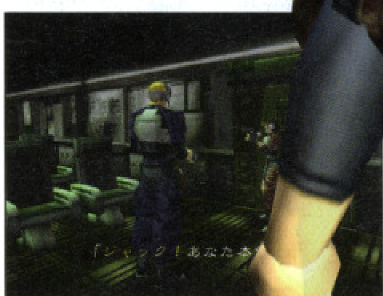
Stimolati dalla capacità che ha il Dreamcast di gestire ambienti tridimensionali in tempo reale oltre che dal successo raccolto in tempi recenti dai giochi della serie di **Bio Hazard**, numerosi produttori di software per Dreamcast hanno deciso di realizzare altri sparatutto tridimensionali su questa falsariga (vedi **Under Cover** e **Blue Stinger**, per esempio). Alcuni di essi si limitano a riciclare l'essenza di **Bio Hazard** in un contesto grafico del tutto diverso, altri invece seguono le orme del "maestro" in modo più ossessivo, al punto da riproporne le stesse lugubri scenografie e gli stessi personaggi. **Carrier** è ovviamente uno di questi cloni ma è anche uno dei più promettenti. Gli sviluppatori hanno creato un'atmosfera molto realistica utilizzando un sistema di riprese intelligenti e tecniche di illuminazione diversificata. Il giocatore potrà scegliere fra due alter ego virtuali differenti: Jack Eaglefever o Jennifer Manning. Benché fra le ambientazioni sia possibile notare qualche esempio di vegetazione tropicale, l'azione si svolge su una portaerei chiamata Heimdal. Una misteriosa arma segreta è al centro di un incidente che ha trasformato una parte dell'equipaggio in un'orda di morti viventi. Gli agenti speciali Jack e Jennifer sono stati incaricati di salire a bordo della portaerei per far luce sulla sinistra vicenda e, contemporaneamente, togliere di mezzo gli zombie che infestano la nave.





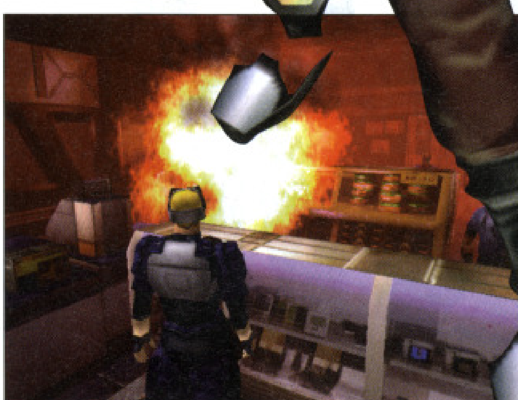
L'attenzione al dettaglio è davvero notevole, soprattutto nello stage dello spazio acquisti, dove è possibile intravedere prodotti di vario genere al di là delle finestre.

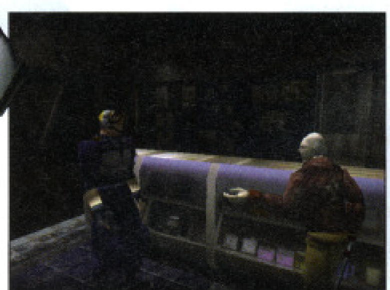
Per evitare che il gioco risultasse uno sparatutto come tanti, i programmatori hanno introdotto diverse novità. Per tutta la durata della partita l'atmosfera drammatica del gioco verrà sostenuta da una varietà di colpi di scena e alcuni particolari della trama verranno divulgati da svariati personaggi non giocabili. Jaleco ha inoltre messo a punto un sofisticato sistema di Intelligenza Artificiale chiamato "Multi-cast". I personaggi che vi sono amici manifesteranno un comportamento diverso dal vostro. Questo significa che la trama si svilupperà in vari modi a seconda del modo in cui il protagonista si è











**Secondo Atlus, i vostri compagni hanno una notevole autonomia dettata dal loro alto grado di intelligenza artificiale**



**Il supermercato. Reparto "Carni morte". Ahahah... O forse "Carni non-morte"? Ahahah...**

## SCHEDA

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | JALECO |
| GENERE | SPARATUTTO |
| USCITA | MAGGIO |



comportato per guadagnare terreno (tipo di azione e tempo impiegato per eseguirla). L'attrezzatura messa a disposizione del protagonista comprende anche una specie di radar portatile che contribuisce a rendere il gioco ben altro che il solito sparatutto e che costringe il giocatore a sparare con precisione. Alcuni zombie cercheranno di farla franca presentandosi a voi sotto spoglie umane. Il giocatore dovrà esaminare ogni essere umano con il congegno sunnominato onde scoprire gli impostori. Se un essere umano risulterà essere uno zombie sotto mentite spoglie, il giocatore dovrà fare fuoco immediatamente. Nel corso di questa caccia al mostro si potranno raccogliere svariati optional, fra cui diversi tipi di armi, dalla rivoltella al fucile mitragliatore alla mina telecomandata... In base al tipo di attacco sferrato, gli zombie perderanno una particolare parte del corpo (un braccio, una gamba, la testa) oppure si limiteranno a bruciare. I programmatori sembrano aver calcato il pedale del raccapricciante allegando al tutto una quantità esorbitante di sangue, per di più rosso anziché verde...
Jaleco dovrà fronteggiare una concorrenza molto agguerrita come quella costituita da **Blue Stinger** e da **Bio Hazard Code Veronica**, ma **Carrier** sembra dotato di un ottimo potenziale.









**Alcune sequenze di gioco di Carrier sono veramente incredibili**




**Il classico sopravvissuto di cui non ci si deve fidare troppo...**



**Gli zombi hanno l'abitudine di perdere pezzi o addirittura "morire" tra le fiamme...**









# Senritsu Bisho

Questo emulo di **Resident Evil** offre una grafica molto realistica, forse un po' simile come atmosfera a quella di **Blue Stinger**, e introduce alcune nuove caratteristiche innovative: i sistemi detti "Pair Control" (per un giocatore) e "Pair Combination" (per due giocatori).
In modalità "Pair Control" è possibile giocare con due personaggi nella stessa partita, passando dall'uno all'altro. Peraltro, Koei non ha comunicato se questo passaggio sarà possibile in ogni momento oppure soltanto in certe fasi del gioco e se ci sarà un'intelligenza artificiale a controllare il secondo personaggio la maggior parte del tempo (come in **Overblood** per PlayStation). Koei ha approfondito il concetto proponendo una classica modalità a due giocatori con schermo diviso orizzontalmente, chiamata "Pair Combination": ciascun giocatore potrà controllare il proprio personaggio in modo indipendente, dato che la potenza del Dreamcast consente di gestire due diversi mondi 3D nello stesso tempo, senza alcuna avvertibile perdita di qualità. Queste due caratteristiche consentono un'azione strategica e cooperativa.
**Senritsu Bisho** appartiene a un filone di arcade 3D che sembra ormai già aver saturato il mercato

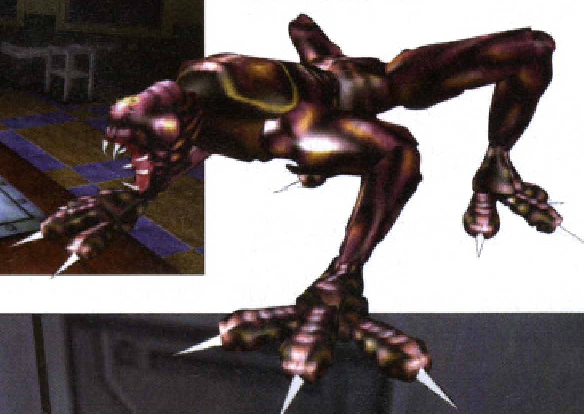




**Mmm, c'è un che di "Alien" in alcuni scenari di Senritsu Bisho...**

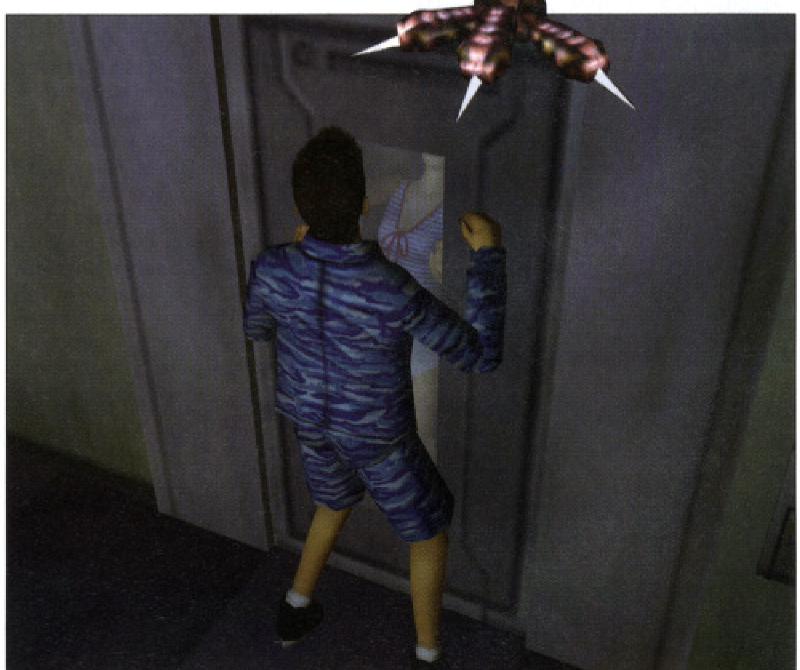
Dreamcast, e dovrà vedersela con titoli come **Blue Stinger**, **Carrier**, **Bio Hazard: Code Veronica**, **Under Cover**, eccetera. Sono tutti giochi dalla grafica splendida, dunque la differenza sarà dovuta soltanto a un buon equilibrio di gioco e a un sistema di miglioramento delle abilità.
La storia è la seguente: Ernest, uno scienziato, riceve un misterioso







**La modalità multiplayer per la prima volta in un gioco alla Resident Evil... Interessante...**



**Ma è il modo di vestirsi per un eroe di un'avventura in 3D?**

## SCHEDA

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | KOEI |
| GENERE | AVVENTURA |
| USCITA | ESTATE |





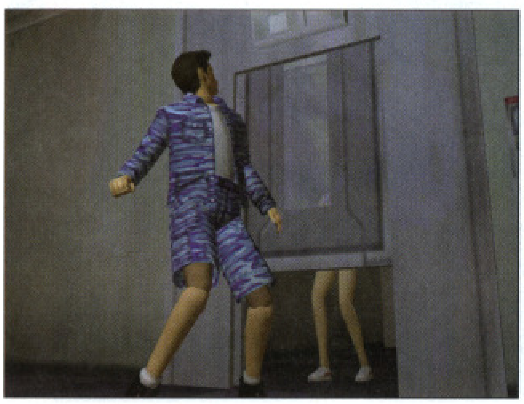




messaggio di posta elettronica da un collega che lavora su una piccola isola del Pacifico chiamata "Newracel". Il messaggio conteneva una richiesta di aiuto per un caso di emergenza, così Ernest si reca sull'isola, scopre un misterioso centro di ricerca e riceve un'enorme sorpresa: incontra Christie, sua figlia, che avrebbe dovuto essere morta...
Kei e Reina, due studenti di Ernest, preoccupati dalla scomparsa del loro professore decidono di raggiungere Newracel per cercarlo. Una volta arrivati aprono una misteriosa porta di sicurezza, e l'azione comincia...











**Quali oscuri esperimenti stanno compiendo nella tranquilla isoletta di Newracel?**

# MEGA speciale

# AOU Show 1999

***Svoltosi al Makuhari Messe il 17 e 18 febbraio, l'AOU Show ha dato ai produttori di software nipponici l'opportunità di esporre gli ultimi progetti in via di sviluppo. Laddove l'ATEI Show si proponeva come la perfetta vetrina per le line-up correnti, l'AOU ha rappresentato un'occasione per presentare versioni embrionali o semicomplete di titoli nuovi e per fare i soliti annunci ufficiali. Le parole pronunciate con maggior frequenza fra i padiglioni dell'AOU sono state senza dubbio «Naomi» e «Rhythm». Sega è riuscita a far sì che la scheda Naomi venisse adottata da tutti i suoi vecchi rivali: Capcom, SNK (annuncio ufficiale durante lo show), ma anche Namco e Tecmo. Anziché sviluppare delle schede "fatte in casa", le aziende minori hanno preferito adottare la conveniente Naomi, che non ha alcuna rivale sul mercato (almeno finché non uscirà PlayStation 2). Consapevole di questo vantaggio, Sega ha dato in molti casi la priorità alle produzioni per Naomi (metà dei chip Power VR acquistati sono stati usati per schede Naomi). Quest'anno i dominatori della fiera sono stati senza dubbio i giochi musicali. Pochissime sono le compagnie che non hanno presentato un rhyhtm game ispirato dai vari Beat Mania prodotti da Konami. Altro genere emergente è quello delle simulazioni "senza compromessi", rappresentata in questa particolare occasione da RC de Go! (Taito) e da Airline Pilots (Sega). In via di estinzione, invece, sono i picchiaduro convenzionali tipo VF3 o Tekken. L'unica serie di beat 'em up sopravvissuta alla crisi del genere è quella di Dead or Alive di Tecmo.***

Il gioco che ha attirato maggiormente l'attenzione del pubblico per l'impareggiabile qualità della grafica è stato sicuramente **Ferrari 355**, la nuova simulazione di guida realizzata da Sega con l'ausilio di ben quattro schede Naomi collegate fra loro. Pare che Yu Suzuki stia lavorando a questo titolo da oltre quattro anni. Il gioco è stato presentato al pubblico attraverso un filmato che mostrava un gruppo di meccanici della Ferrari alle prese con la 355. La texture utilizzata in questa demo per i volti dello staff era molto realistica e l'attenzione al dettaglio davvero notevole. La demo è quindi proseguita con una scena in tempo reale tratta dal gioco e un replay della medesima. Le animazioni erano straordinariamente fluide e le vetture scivolavano sull'asfalto in modo alquanto realistico. E' stato altresì possibile assistere a qualche collisione e alle loro conseguenze (con tanto di macchine che passavano attraverso il fumo prodotto dal motore distrutto, il tutto in una sequenza molto elegante sul piano delle inquadrature). Il cabinato finale dovrebbe essere dotato di tre monitor. La qualità delle immagini proposte da **Ferrari 355** non è stata rilevata in nessuno degli altri giochi di guida presenti allo show. Sembra insomma che Yu Suzuki non abbia dimenticato la consegna dell'Arcade Department della Sega, che è quella di produrre dei coin-op che non possano essere giocati a casa. Altra vedette dello show è stato **Pilot Airlines**, realizzato dalla AM R&D#1. Sviluppato su scheda Naomi e sponsorizzato da JAL, è un simulatore di volo molto realistico caratterizzato da un cabinato molto sofisticato. Allo show è stato mostrato un Training Mode che permetteva ai giocatori di familiarizzare col sistema di controllo attraverso una serie di istruzioni visive. Ultimo dominatore dello stand Sega era **Crazy Taxi**, accolto dal pubblico con lo stesso calore riservato ai vari Bemani (nuovo nome per i giochi basati sul concetto introdotto da Beat Mania) prodotti da Konami.
Capcom ha presentato **Giga Wing**, uno sparatutto a scorrimento verticale, e l'ennesimo sequel di **Street Fighter**, intitolato **Street Fighter III Third Strike** (per trovare titoli più lunghi dovete noleggiare un film di Lina Wertmüller!). **Strider 2** è stato presentato sui videowall di Capcom.
L'unico titolo di SNK presentato allo show è stato **Fatal Fury Wild Ambition**, caratterizzato da un nuovo sistema di gioco e da una pregevole veste grafica. E' evidente che a datare dai primi giochi per Neo Geo 64, SNK ha fatto molta strada, perché il suo nuovo **Fatal Fury** è all'altezza di tutti gli ultimi picchiaduro tridimensionali proposti dalla concorrenza. Lo stand era occupato anche da numerosi giochi di Midway, apparentemente gli stessi che erano stati presentati all'ATEI. Il titolo più impressionante è stato sicuramente **Hydro Thunder**. Stando alle voci che girano nell'ambiente, SNK avrebbe chiesto alla Capcom di sviluppare un titolo in comune. Ambedue le compagnie sono specializzate in interminabile saghe bidimensionali e il signor Funamizu, meglio noto come il creatore di **Street Fighter**, sarebbe rimasto conquistato dal progetto e avrebbe accettato la proposta fattagli da SNK. Perciò, in un futuro assai prossimo, un titolo che unisca in matrimonio le serie prodotte da SNK e da Capcom dovrebbe vedere la luce. E' il vociferato **SNK Vs Capcom**? Staremo a vedere...

Il "dopo-**Beatmania**" è solo agli inizi per Konami, che allo show ha presentato un numero impressionante di titoli basati sul concetto introdotto dal capostipite di tutti i rhythm games: i Bemani. Gli esponenti più applauditi di questo nuovo sottogenere sono stati **Guitars Freak** e **Drum Mania**, ambedue caratterizzati da una interessante novità: la possibilità di linkare un












gioco all'altro onde permettere a due persone di suonare insieme (dopo tutto, chitarra elettrica e batteria stanno bene insieme!). Konami ha presentato anche una versione in link di **Dance Dance Revolution**, nonché una varietà di "numeri due" e "numeri tre": **Pop'n Music 2**, **Dance Dance Revolution 2** e via contando. Oltre a questi giochi musicali, Konami ha presentato anche **Silent Scope**, un interessante sparatutto imperniato sull'impiego di un fucile dotato di mirino telescopico (simile a quello proposto dal GoldenEye per Nintendo 64). Il giocatore guarda attraverso un mirino telescopico e ciò che vede viene mostrato ingrandito al pubblico da un secondo monitor. Il gameplay è piuttosto appassionante, ma è probabile che questo tiro al bersaglio per aspiranti cecchini non passi il vaglio della censura estera...

Namco ha presentato dei titoli simili a quelli esposti all'ATEI (**500GP**, **Bass Angler**, **Final Furlong 2**, **Point Blank 2**), nonché **Rhythm Grove**, un misterioso gioco musicale, e **Balance Try**, un gioco che misura le doti di equilibrio (il giocatore deve mantenere l'equilibrio col proprio corpo il più a lungo possibile). Nessun segno di **Tekken 4** o di altri attesi titoli sviluppati sulla Naomi. Lo stand di Namco è risultato un po' deludente per l'assenza di titoli davvero originali. Unica consolazione la possibilità di ammirare **Bust-a-Move**, versione a gettone dell'omonimo titolo PlayStation, sviluppata da Atlus. La grafica è pressoché identica a quella della versione domestica, ma il sistema di controllo è stato semplificato (tre tasti anziché quattro).

Tra le altre compagnie, Tecmo ha presentato un videoclip di **Dead or Alive 2**. La grafica era di gran lunga superiore a quella di un gioco come **Virtua Fighter 3**. L'attenzione al dettaglio era molto elevata e le animazioni estremamente curate. Quanto al gameplay, per i tipi di presa proposti pare più simile a quello di **Tekken 3** che a quello di **VF3**. I luoghi destinati a ospitare gli incontri erano molto grandi e la texture stesa sui personaggi molto realistica. Interessante il nuovo Team Battle Mode in cui si sceglie ujn trio di personaggi intercambiabili in qualsiasi momento di un match. Tecmo sembra aver superato Sega sul fronte dei picchiaduro, un genere che di recente non ha attratto un gran numero di giocatori...
Jaleco, dal canto suo, ha presentato il suo primo gioco musicale: **VJ**. Il cabinato era molto simile a quello di **Beat Mania**, ma il gameplay lasciava parecchio a desiderare.

# Namco

**Angler King**
Sviluppato su quella che al momento figura come la "scheda ammiraglia" della Namco, la System Super 23, **Angler King** è una simulazione di pesca che presenta diverse analogie con **Get Bass**. Namco ha messo a punto un originale sistema di pesca collegato a un compressore ad aria. Di forma compatta e rivestito di vernice verde, il controller di **Angler King** è tutt'altro che accattivante, ma in compenso risponde molto bene ai comandi impartitigli. Sul piano della grafica, **Angler King** non è così bello come **Get Bass** (sviluppato, per la cronaca, su una scheda Model 3) e il design del cabinato è troppo stravagante per essere abbinato a una simulazione di pesca.





**500 GP**
Basato sulla System Super 23, **500 GP** è un gioco di corse motociclistiche nel quale il giocatore, sfruttando il peso del proprio corpo nel modo più opportuno, trasmette al mezzo virtuale i suoi comandi. A differenza del precedente Moto Cross della Namco, il cabinato vanta dimensioni "regolamentari" e la posizione assunta dal giocatore è molto più realistica di prima. La posizione del pilota e il manubrio della moto richiamano alla mente **Manx TT** di Sega. **500 GP** è inoltre provvisto di una videocamera, per cui il volto del giocatore di turno verrà prontamente immortalato e sbattuto sullo schermo. La grafica è tutt'altro che malvagia, ma nel complesso il gioco non sembra valido quanto il già arcaico **Manx TT**.





**Final Furlong 2**
**Final Furlong** torna a colpire in una nuova incarnazione provvista di un maggior numero di tracciati oltre che di nuove corse (per un totale di nove prove differenti). Al gioco possono partecipare contemporaneamente anche otto persone, mentre i cavalli in gara sono 16 (cioè due volte quelli proposti dal primo **Final Furlong**). Tra le prove previste segnaliamo la

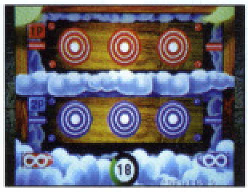




corsa sul tracciato in terra battuta e un inseguimento a ostacoli. Per l'occasione sono state aggiunte delle condizioni atmosferiche che possono mutare anche nel corso di una singola prova: le piste in terra battuta, per esempio, possono diventare fango sotto l'effetto della pioggia e di conseguenza la velocità dei cavalli può diminuire. I due cabinati di cui è provvisto rendono **Final Furlong 2** molto simile al suo predecessore, ma di fatto il gioco risulta più realistico di prima.

**Point Blank 2**
Dal gettonatissimo coin-op **Point Blank**, due anni fa Namco ha tratto una versione PlayStation, e più recentemente un sequel





realizzato appositamente per la PSX, intitolato **Gun Barl**. **Point Blank 2** proporrà in tutto 72 minigiochi: 64 tratti da **Gun Barl** e 8 creati apposta per l'occasione. Come innovazioni stiamo a zero, ma questi minigiochi divertono ancora.

**Bust-a-Move**
Stimolata dal corrente boom dei *rhythm games* a gettone, Atlus ha deciso di tradurre questo fortunato titolo prodotto per la PlayStation da ENIX nelle sale giochi. E ovviamente di farlo di distribuire da Namco. In quesata versione da sala si può giocare in due su un doppio cabinato. Sul piano della grafica, **Bust-a-Move** rimane pressoché identico alla versione PlayStation ma i comandi sono stati ridotti onde semplificare il gameplay. I frequentatori di sale giochi non hanno il tempo di sorbirsi lunghe fasi di addestramento e devono divertirsi senza aspettare troppo. Le quattro direzioni a croce sono state sostituite da soli tre tasti. Un quarto pulsante verrà usato per tenere il ritmo. Il cabinato è stato provvisto di grossi altoparlanti, sicuramente per coprire il frastuono prodotto dai seguiti di **Beat Mania**... Contrariamente questi ultimi, **Bust-a-Move** propone delle scene di ballo realistiche e sul piano visivo risulta assai gradevole.

**Submarines**
Submarines è un remake in grande stile dell'omonimo leggendario capolavoro della Namco. Si giocherà osservando un piccolo schermo a cristalli liquidi per mezzo di un periscopio. Uno schermo esterno mostrerà al pubblico quello che i giocatori riescono a vedere. I giocatori potranno spostare il periscopio da sinistra a destra e potranno individuare il nemico mediante la vista o il suono. Il gioco proporrà missioni di vario genere. Basato su System 12,



**Submarines** proponeva una grafica piuttosto elementare, eppure il gioco ha calamitato l'attenzione di numerose persone, al punto che si doveva fare la fila per poterci fare una partita.

**Balance Try**
**Balance Try** è stato forse il gioco più bizzarro fra quelli esposti allo show. Di fatto è più



simile a un test che a un videogame. Scopo del gioco è restare il più a lungo possibile sopra una tavola in bilico senza toccare terra. In tutto il gioco propone tre prove e il suo sviluppo è strettamente legato al periodo di tempo trascorso sulla tavola. Il risultato finale è una valutazione del vostro senso dell'equilibrio. Oltre alle tre prove principali, è possibile affrontare una varietà di sottogiochi basati sul tempo. Nel gioco, in realtà, non vi è nulla di emozionante. L'unica cosa interessante era sicuramente lo stuolo di belle ragazze a cui era stata affidata la dimostrazione del gioco.

**Jumping Groove**
Un altro gioco musicale nel quale i giocatori devono saltare sulle luci a ritmo con la musica. La sfida sta nell'evitare di poggiare il piede sulla luce il più a lungo possibile. Il gioco propone diversi tipi di musica e una varietà di schemi luminosi. Alla fine di ogni stage il giocatore riceve una valutazione. **Jumping Groove** è un rhythm game dalla grafica accattivante ma il gameplay lascia non poco perplessi. Anche in questo caso la cosa migliore erano le bellezze giapponesi che collaudavano il gioco. **Jumping Groove** appartiene alla famiglia dei cloni di **Beat Mania** ma in termini di tecnologia Konami è molto più avanti dei suoi rivali.



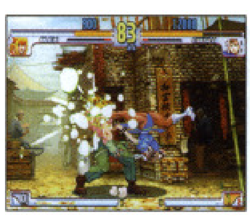
# Capcom

**Giga Wing**
**Giga Wing** è uno sparatutto bidimensionale a scorrimento orizzontale di tipo classico che propone diverse modalità di gioco "sceneggiato" e alcune interessanti novità. La più importante è sicuramente l'opzione «Reflect Force», grazie alla quale il giocatore potrà restituire i colpi in arrivo ai suoi nemici. Se questo espediente avrà successo, il giocatore vedrà moltiplicarsi il suo punteggio.





**Street Fighter III Third Strike «Fight To The Future»**
Nonostante l'introduzione di novità assolute come **Power Stone**, Capcom non ha abbandonato le vecchie e collaudate strategie di mercato e così ha presentato una terza edizione di **Street Fighter III**. **SF III Third Strike** include un nuovo sistema di valutazione destinato a esprimere un giudizio sulla qualità dei combattimenti disputati. In tutto i personaggi disponibili saranno 19: i 15 del precedente **SF III** più 4 neoinseriti: Makoto, Remy, Twelve e Q The Unknown. La veste grafica è strabiliante (si poteva dubitarne?) e le animazioni sono curate fin nei minimi particolari.





**Strider 2**
E' in formato 3D ma fino a un certo punto il nuovo **Strider**. La meccanica di gioco infatti è rimasta la stessa del suo lontanissimo predecessore e non è detto che sia un male. Il mitico Strider Hiryu si arrampica, rimbalza da una parete all'altra, si avvinghia ai soffitti proprio come faceva quasi un decennio fa. Il gioco è ancora un poco indietro nel completamento, difatti se ne prevede l'uscita solamente verso la fine dell'anno.

# Sega

**Zombie Revenge**
Scartati Blood Bullet e Zombie Zone, Sega si è finalmente decisa a distribuire questo gioco col titolo di **Zombie Revenge**. Sui cataloghi Sega non viene più menzionata alcuna relazione con la serie **House of the Dead**. Installato su un cabinato universale Naomi (al contrario di **Crazy Taxi**, che gira su un cabinato Naomi personalizzato), questo sequel ispirato da **Resident Evil** è un picchiaduro a scorrimento in 3D. I giocatori avanzano nel gioco di stanza in stanza allo scopo di togliere di mezzo legioni di morti viventi. I punti chiave della trama vengono divulgati in modo progressivo attraverso svariate parentesi animate. I giocatori devono anche






scoprire delle stanze segrete e raccogliere una varietà di armi e di oggetti speciali. Nel corso del gioco è altresì possibile entrare in possesso di riserve di energia vitale. Sul piano cosmetico, **Zombie Revenge** propone una grafica curata nei minimi particolari e texture altrettanto dettagliate. Un sistema di riprese intelligenti conferisce al gioco l'aspetto di una pellicola cinematografica. Il gioco propone diverse tipologie di zombie, per cui il giocatore dovrà adottare delle strategie difensive discriminanti. Altrettanto importante sarà il modo in cui gli zombie vengono colpiti, dato che i proiettili potranno avere su di essi gli effetti più disparati. Sega ha inoltre deciso di inserire qualche elemento tipico degli RPG. Questa novità conferisce al gioco il sapore di un prodotto tipicamente nipponico (non per niente **Zombie Revenge** dovrebbe essere tradotto su Dreamcast). Nel corso dell'avventura ci si potrà imbattere in diversi minigiochi. Ai giocatori verrà per esempio chiesto di raccogliere delle carte in prossimità di un boss intermedio; le scelte effettuate incideranno sullo sviluppo della trama. In tutto i personaggi disponibili saranno tre, con differente bravura nel combattimento a mani nude o armati. Il sistema di potenziamento delle abilità presentata all'ultima edizione dell'AOU è stata radicalmente migliorata rispetto all'ultimo JAMMA, svoltosi lo scorso settembre.

**Spikeout Final Edition**
Distribuito lo scorso anno, **Spikeout** aveva convertito il concetto di **Final Fight** alla pura tridimensionalità. La grafica era in 3D e potevano giocare anche quattro persone contemporaneamente. Al momento **Spikeout** è l'unico titolo del suo genere diffuso nelle sale giochi e Toshihiro Nagoshi, il produttore, ha deciso di implementare alcuni miglioramenti in questa **Final Edition**. Alla versione originale sono stati aggiunti due nuovi stage: Spiker's Camp e Shipyard. Il gioco proporrà un totale di 5 stage, cioè a dire 40 aree di gioco differenti: Spiker's Camp, Diesel Town, Astro Mall (o Shipyard) e infine Imperial Hotel. In occasione del terzo stage lo scenario si dividerà in due parti, sicché i giocatori dovranno scegliere fra Astro Mall o Shipyard. Superando i primi tre stage con un punteggio record, i giocatori faranno apparire delle sezioni bonus. Premendo S. B. C. più il tasto START all'inizio del gioco si potrà attivare una modalità di gioco accelerato. In questa modalità i giocatori dovranno totalizzare il punteggio migliore in 3 minuti; in altre parole, dovranno effettuare il maggior numero possibile di combo. Al gioco sono stati aggiunti un nuovo commento musicale e un nuovo assortimento di combo.

**Airline Pilots**
**Airline Pilots** è stata la grande sorpresa dello stand Sega. Questo gioco basato su Naomi propone un fantastico cabinato dotato di una strumentazione simile a quella reperibile nella cabina di pilotaggio di un qualunque aereo di linea. Il cabinato è stato inoltre provvisto di tre monitor affinché il giocatore potesse disporre del raggio visivo più ampio possibile, proprio come su un vero aviogetto commerciale. Sviluppato in collaborazione con JAL, **Airline Pilots** è un simulatore di volo "senza compromessi" adattato per le sale giochi. Il successo riscosso da giochi come **Densha de Go!** (un simulatore di treno) ha convinto diversi produttori a sfruttare tutte le potenzialità del genere. Due sono le modalità di gioco offerte: un Flight Mode e un Training Mode. Scegliendo la prima, il giocatore può selezionare una modalità di gioco secondaria chiamata Auto Mode, la quale permette di pilotare il velivolo attraverso le istruzioni che appaiono sullo schermo. I più esperti possono optare invece per il Manual Mode.






Il Training Mode permette di scegliere fra cinque missioni. Il giocatore ha a disposizione un elevato numero di comandi: pedale del timone, leva della velocità (per motore destro o sinistro), pulsante dei flap e l'interruttore del carrello di atterraggio. A giudicare dal numero di persone che facevano la fila davanti al cabinato, **Airline Pilots** si profila come uno dei giochi più gettonati del 1999. Si può inoltre già sperare in una versione per Dreamcast provvista di joystick analogico.

**Derby Owners Club**
Sviluppato dalla AM R&D#3, questa simulazione ippica gira su una scheda Naomi. A fare scommesse possono essere anche otto giocatori. La corsa viene trasmessa in diretta davanti ai giocatori. Ogni scommettitore potrà visionare tutte le statistiche riguardanti i cavalli in gara e inserire il proprio pronostico. **Derby Owners Club** propone anche una interessante novità: i giocatori potranno creare dal nulla un cavallo e allevarlo. I dati del cavallo "personalizzato" potranno quindi essere salvati su una tesserina da staccare e conservare. Il giocatore potrà quindi gareggiare col proprio cavallo su qualsiasi macchina in tutto il Giappone inserendo la tesserina in questione nell'apposita fessura. Tuttavia ogni tesserina potrà "registrare" un cavallo soltanto.

**Gun Beat**
Installato su un normale cabinato Naomi, **Gun Beat** propone tre modalità di gioco: Race Mode (per un






giocatore), Score Attack Mode (per un giocatore) e Battle Mode (per uno o quattro giocatori su cabinati in link). Si potrà scegliere fra tre stage (città, montagne innevate o tempi antichi) e fra quattro personaggi fumettosi: Mirabel, Kunyanya & Funyanya, Scudman e Carmine (!). **Gun Beat** è un gioco di guida di tipo tradizionale nel quale i giocatori devono lottare contro il tempo. L'unica cosa che rende questo *racing game* diverso dagli altri è la possibilità di sparare agli avversari. A questo scopo i giocatori potranno avere a disposizione tre tipi di arma da fuoco: una pistola normale, una pistola magica e la cosiddetta *beat-gun* (da usare spingendo la leva due volte verso l'alto). Nel corso delle gare sarà possibile conseguire svariati bonus: il Position Bonus (quando si supera un giro), il Time Bonus, il Beat Bonus e così via. Treasure è garanzia di un sistema di gioco ben equilibrato, per cui **Gun Beat**, almeno in Giappone, dovrebbe riscuotere un grande successo presso l'utenza meno esigente. Tuttavia il look da fumetto giapponese del gioco potrebbe impedirgli di trovare una diffusione altrettanto ampia nelle sale giochi dell'Occidente.

# Taito

**RC de Go!**

**RC de Go!** è un simulatore di automodelli radiocomandati. Taito ha messo a punto un controller speciale identico a quello usato per i veri automodelli in scala. La visuale proposta è dall'alto, come nelle telecronache dei campionati di automobilismo radiocomandato. Le vetture si lasciano guidare che è un piacere e la grafica è onesta. Due le modalità di gioco proposte: l'immancabile Training Mode per familiarizzare coi comandi di gioco (volante, acceleratore, tecniche di guida e via dicendo); una modalità normale che a sua volta propone due opzioni differenti quali Off Road e On Road; e infine un Group Mode che permette a più giocatori di giocare simultaneamente previo collegamento in parallelo dei cabinati. Ciascuna modalità di gioco può essere affrontata attraverso tre livelli di difficoltà: *beginner*, *normal* ed *expert*. E per ogni livello di difficoltà ci sono 4 o 5 tracciati da affrontare. **RC de Go!** è un gioco di guida originale, ma i puristi dell'automobilismo simulato in sala giochi potrebbero restare delusi dall'inconsueto sistema di controllo. Un gioco di guida principalmente destinato all'utenza meno esigente, quindi.

**Super Puzzle Bobble**

Taito ci propone una nuova incarnazione del leggendario **Puzzle Bobble** e con essa un mucchio di novità, sia sul piano della struttura di gioco che sul piano delle armi disponibili. Fra queste, per esempio, sarà proposta una Star Bobble da usare per togliere di mezzo tutte le bolle dello stesso colore con cui essa viene a contatto. Ma ci sarà anche la Large Bubble, sette volte più grande di una bolla normale. Quanto alle novità inserite nell'ambito del sistema di gioco, i giocatori potranno cancellare le bolle e distruggerle. Sarà altresì possibile scegliere fra diverse modalità di gioco (Battle Mode e modalità per uno o per due giocatori) e fare la conoscenza di nuovi personaggi.

**Battle Gear**

All'AOU di quest'anno Taito ha presentato anche l'ultimo seguito della celebere serie di giochi di guida. Si potrà scegliere fra ben 21 automobili, tutte proveniente da grossi fabbricanti nipponici quali Toyota, Honda, Mitsubishi, Subaru, Nissan e Mazda. La strumentazione è stata ridisegnata, tanto da renderla simile a quella di **Ridge Racer**. Il gioco propone una nuova modalità di gioco a tempo, oltre che un interruttore che permette di cambiare la visuale. Quattro sono i livelli da affrontare, ognuno dei quali risulta splendidamente "arredato". I percorsi sono molto lunghi in confronto a quelli proposti da altri giochi di guida. Tra l'altro sarà possibile correre sia di notte che sotto la neve. La serie, insomma, continua a migliorare sotto tutti i punti di vista, anche se Taito ha mancato di introdurre delle novità davvero originali.



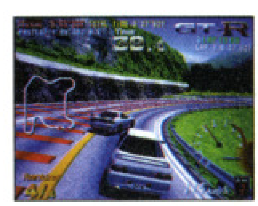












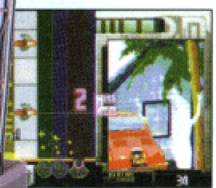


# Konami

**Beat Mania II DX**
Uno splendido schermo al plasma e una quantità di nuovi motivi: queste le principali caratteristiche della versione deluxe di **Beat Mania II.** L'aggiunta di nuovi pezzi musicali era tuttavia scontata, dato che giochi del genere vengono gettonati finché l'utenza non si stanca dei pezzi che ascolta, cosa che accade molto presto. In questa nuova versione Konami ha adottato 7 pulsanti anziché 5, più 5 "effectors" per poter produrre un sound originale. Infine, per dare al giocatore l'impressione di trovarsi in una vera discoteca, sono stati aggiunti un altoparlante "two-way bass reflex" e un "bass vibration shaker".




**Drum Mania**
Questo gioco permette di essere fruito insieme a una persona che si trovi ai comandi di **Guitar Freaks**. Su richiesta degli operatori, Konami ha sviluppato un nuovo sistema di isolamento acustico per le sale giochi. Esso permetterà ai gestori di guadagnare spazio e di allestire un vero e proprio angolo musicale.



**Silent Scope**
Secondo quanto riportato sull'opuscolo di Konami, l'obiettivo proposto da **Silent Scope** sarebbe quello di "diventare un cecchino per uccidere spietati criminali". Tuttavia non siamo certi se sia più spietato il bersaglio o il cecchino... Il mirino telescopico ingrandisce le immagini invisibili sul monitor. All'AOU uno schermo esterno trasmetteva ciò che vedeva il giocatore. I giocatori devono trovare un nemico, prendere la mira con precisione e ucciderlo alla svelta con un solo proiettile. Si può scegliere fra tre modalità di gioco: Training Mode, Story Mode e Time Attack Mode. **Silent Scope** è un valido esempio di tiro al bersaglio, ma l'aggressività insita nel contenuto del gioco potrebbe trovare una forte opposizione sia negli Stati Uniti che in Europa.




**Guitar Freaks**
Dotato di un sistema audio-video simile a quello di **Beat Mania**, **Guitar Freaks** propone delle riproduzioni in scala ridotta di vere chitarre come comandi. I giocatori, per battere il ritmo, non usano una tastiera da Deejay ma una chitarra. Un'interessante alternativa ai classici rhythm game, dunque.



# Michael Owen's World League Soccer

Anche se il Liverpool non sta vivendo una stagione particolarmente fortunata (è ormai fuori dalla lotta per lo scudetto ed è già stata eliminata anche dalle due coppe inglesi) l'interesse intorno a Michael Owen, giovane calciatore arrivato alla fama dopo gli exploit ai mondiali di Francia '98, continua ad aumentare. Le prodezze della punta inglese infatti vengono sottolineate sempre da articoli di giornali e servizi televisivi e già ora, ad alcuni mesi dalla fine della stagione (e teoricamente, ad anni dalla naturale scaduta del contratto che lo lega alla squadra di Anfield Road) si parla di trasferimenti a formazioni, italiane e non, per cifre assolutamente spaventose. Il "fenomeno Owen" non riguarda però solamente il calcio, dato che, sfruttando con abilità la faccia "da bravo ragazzo" di Michael, è stata creata una vera e propria industria e ora Owen è diventato il testimonial di diverse aziende a livello mondiale; non poteva ovviamente mancare anche l'industria videoludica, sempre alla ricerca di personaggi in grado, con la sola presenza, di attirare l'interesse del giocatore, ed era quindi solo questione di tempo prima che una software house sborsasse qualche soldino (non oso immaginare quanto...) per poter contare sull'appoggio, almeno a livello pubblicitario, di Michael Owen. La casa in questione è Eidos Interactive e il gioco è intitolato, con grande sforzo di originalità, **Michael Owen's World League Soccer**.









**La spallata è molto più sicura della scivolata; si può recuperare la palla senza rischiare che l'arbitro fischi un fallo**



**Da che parte si butterà? A destra, sinistra oppure in mezzo**

## CALCIO D'INIZIO

Nella versione di **Michael Owen's World League Soccer** che abbiamo avuto modo di provare, anche se mancavano ancora alcuni particolari di gioco, erano già state inserite tutte le varie opzioni e modalità di gioco; nella classica tradizione del genere è presente la possibilità di partecipare a una partita amichevole, a una lega in cui, selezionando la propria formazione preferita si deve affrontare una stagione completa, a una coppa (strutturata, ovviamente, a eliminazione diretta) oppure a un torneo strutturato con un girone d'andata e uno di ritorno, più i play-off finali per le formazioni che meglio si sono qualificate nei rispettivi gironi (simile, in parole povere, all'attuale Champions League). Per i giocatori alle prime armi, e più in generale per tutti coloro che non vogliono iniziare a giocare una partita prima di avere appreso al meglio il funzionamento del sistema di controllo, è presente un'opzione che consente di allenarsi liberamente nei vari fondamentali di gioco; una volta imparato a controllare al meglio i movimenti dei giocatori, non resta prima di iniziare a giocare, che stabilire tutta una serie di parametri, oltre ovviamente a scegliere la propria formazione. In questo settore i programmatori hanno svolto un buon lavoro, inserendo un numero veramente notevole di formazioni e non limitandosi solamente alle squadre che partecipano alla Premiership inglese ma mettendo a disposizione del giocatore anche alcune tra le nazionali più famose e importanti (l'Italia, ovviamente, è presente); fortunatamente inoltre in Eidos hanno ben pensato poi di inserire i giocatori originali, ognuno dotato di differenti caratteristiche (resistenza fisica, velocità, capacità al tiro) e abilità. Proprio per questo motivo, prima di cominciare una partita, in particolar modo se si tratta di un incontro importante, è fondamentale studiare con attenzione le abilità dei vari calciatori e selezionare con attenzione gli undici titolari. Per quanto riguarda la partita vera e propria, sono stati inseriti tutti gli elementi tipici di questo genere di giochi; oltre quindi ai classici passaggi, tiri e interventi difensivi di vario genere sono state inserite tutta una serie di giocate spettacolari (rovesciate, passi doppi, uno-due, giravolte e altre azioni del genere) in grado di aumentare il livello di realismo. La presenza di tutte queste giocate non deve però far pensare a un gioco particolarmente complesso, almeno per quanto riguarda il sistema di controllo; da quanto abbiamo potuto vedere infatti ogni azione è eseguibile con discreta facilità e



**Ed è goal! Un rigore perfetto!**

## SCHEDA

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | EIDOS INTERACTIVE |
| GENERE | SPORTIVO |
| USCITA | IMMINENTE |




**Beckham supera il suo avversario e si prepara a mandare la palla in fondo alla rete**

non sono necessarie assurde combinazioni di tasti per realizzare segnature spettacolari. Per quanto riguarda la realizzazione tecnica, la nostra prima impressione è tutto sommato positiva; i terreni di gioco infatti sono stati realizzati in maniera più che accurata e, fatto decisamente più importante, le animazioni dei giocatori ci sono parse abbastanza convincenti. Ovviamente poi i vari calciatori sono dotati di caratteristiche fisiche leggermente diverse (Flo è decisamente più alto di Zola, per esempio) che riproducono quelle delle controparti reali,







**A questo punto dovete solamente selezionare la vostra formazione preferita tra quelle disponibili**




aumentando così il grafo di realismo. Ogni partita può essere poi giocata con diverse condizioni climatiche che, oltre ad avere evidenti ripercussioni dal punto di vista visivo, influenzano anche la partita in maniera chiara; su un campo leggermente bagnato infatti la palla tende a scivolare con maggiore velocità, rendendo più difficili i lanci lunghi, mentre su un campo secco la palla avrà rimbalzi regolari, ideali per una partita. Da sottolineare inoltre che, come accade ormai per tutte le simulazioni calcistiche, anche **Michael Owen's World League Soccer** può contare sui commenti e sulle considerazione tecniche di due famosi telecronisti inglesi; si tratta di Peter Brackley e Ray Wilkins di Channel Four, che sottolineano con




**Il commento è senza dubbio interessante; Brackley e Wilkins hanno compiuto un ottimo lavoro**



discreta precisione e puntualità le varie azioni, evidenziando eventuali errori e giocate spettacolari. Tutto sommato quindi **Michael Owen's World League Soccer** sembra un titolo decisamente interessante; è difficile stabilire a questo punto della produzione se si tratta di un titolo in grado di competere con **International Superstar Soccer '98** oppure se si tratterà di un prodotto nella media. Non ci resta quindi che aspettare Maggio, mese in cui Eidos dovrebbe immettere **Michael Owen's World League Soccer** sul mercato.











**Potete vedere ogni segnatura da diverse inquadrature**



**Giocate troppo dure possono costringere l'arbitro a estrarre il cartellino giallo**




**Il portiere si tuffa per cercare di parare la palla, ma è ormai tardi. Ed è Goal!**

# Carmageddon 64

Uno dei titoli che ha sollevato maggiori controversie negli ultimi tempi è stato certamente **Carmageddon**; in questo gioco infatti, nei panni di un pilota di automobili si aveva la possibilità di sterminare esseri umani e animali di vario genere, oltre a dover combattere contro altre vetture controllate dal computer; i programmatori avevano inoltre messo a disposizione tutta una serie di armi potentissime, in grado di squartare e devastare tutti gli ignari passanti che popolavano le città in cui era ambientato il gioco. Ora in questa edizione per Nintendo 64 la maggior parte di queste caratteristiche sono rimaste immutate, ma sono anche state aggiunte alcune interessanti novità in grado di rendere il gioco ancora più interessante e coinvolgente. Ambientato nel 2026, in un futuro in cui delle tossine velenose hanno ormai inquinato il pianeta Terra, costringendo gli abitanti a vivere in zone protette, **Carmageddon** 64 vede il giocatore nei panni di un pilota assoldato dal governo che deve distruggere gli zombie che ormai popolano il nostro pianeta. Gli abitanti che non sono riusciti infatti a rifugiarsi in tempo nelle aree protette, sono stati trasformati in mostruose creature pronte a tutto pur di trovare un po' di carne umana da mangiare; se tutto questo non bastasse, il governo ha assoldato tutta una serie di "cacciatori di zombie" creando una sorta di competizione trasmessa in televisione a livello mondiale. Le difficoltà che il giocatore deve affrontare quindi non riguardano solamente la ricerca delle varie creature da eliminare, ma anche la necessità di combattere contro altre vetture pronte a tutto pur di guadagnare qualche credito extra; il gioco si sviluppa su oltre trenta livelli (di cui una parte è stata realizzata in esclusiva per questa versione) caratterizzati dalla presenza di diverse aree segrete in cui si possono ottenere bonus particolarmente elevati e raccogliere armi particolarmente potenti. Per riuscire infatti nelle varie missioni, oltre a contare sulla potenza e sulla velocità della vettura prescelta (ventitre a disposizione in tutto, comprese tre segrete, tra cui si segnalano dragster, macchine sportive, furgoni e l'immancabile camioncino del gelataio) si può fare affidamento anche sui numerosi power-up disponibili; raggi in grado di annientare in pochi decimi di secondo un pedone (oppure addirittura una macchina), mine, raggi laser e missili di vario genere sono solamente alcune delle armi a disposizione, a cui vanno poi aggiunti tutta una serie di utili gadget che, una volta raccolti, aiutano non poco il giocatore nella propria missione. Rallentare i pedoni, favorendone quindi l'inseguimento, utilizzare un turbo, avere a disposizione una temporanea invulnerabilità oppure bloccare per alcuni secondi i nemici infatti può portare evidenti vantaggi, favorendo la distruzione di massa e di conseguenza il guadagno di preziosi crediti extra; a tutto questo bisogna poi aggiungere che, oltre a essere decisamente utili, i sopracitati gadget sono in grado di strappare anche una sonora risata, dato che



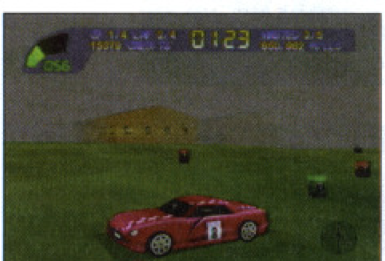












**I programmatori dovrebbero essere riusciti a inserire tutte le caratteristiche che hanno reso Carmageddon tanto popolare; speriamo bene!**



**Carmageddon 64 è compatibile sia con Rumble Pak che con la Memory Card con cui si può salvare la propria prestazione**

## SCHEDA

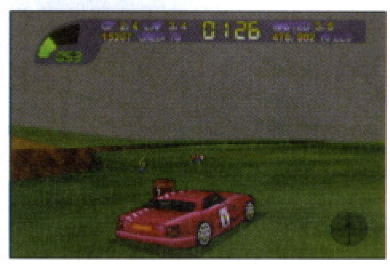
| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | SCI |
| GENERE | AZIONE |
| USCITA | IMMINENTE |

alcuni effetti grafici (gli zombie con dei testoni giganti giusto per fare un esempio) sono decisamente demenziali e riescono perfettamente a stemperare l'atmosfera di distruzione e violenza che caratterizza buona parte del gioco. Per i giocatori alle prime armi, che non vogliono subito essere gettati nella mischia, è stato inserita anche una sezione di allenamento, in cui vengono insegnate le regole basi per sopravvivere in questo mondo violento; una volta imparate le tecniche di base, non resta che iniziare a giocare da soli oppure, se si ha la possibilità, contro un amico. Una delle caratteristiche più interessanti di **Carmageddon 64** infatti è la presenza di ben cinque diverse modalità di gioco multiplo che, partendo da premesse simili (in fondo si tratta sempre di eliminare gli avversari) si sviluppano in maniera leggermente diverse; se in alcuni casi infatti per vincere bisogna distruggere tutti i partecipanti, in altri è necessario coalizzarsi per ottenere un risultato comune. Da quanto abbiamo potuto vedere (si trattava comunque di una versione non definitiva, in cui molti aspetto dovevano essere ancora messi a punto) **Carmageddon 64** è certamente un titolo interessante; la giocabilità della versione originale è rimasta praticamente immutata e l'inserimento di nuove modalità di gioco multiple, oltre a nuovi livelli dovrebbe giovare anche alla longevità. Anche la realizzazione tecnica ci ha favorevolmente colpiti; la grafica delle vetture infatti è decisamente curata e, anche se sono presenti fondali abbastanza ricchi di particolari il bad clipping e l'effetto nebbia sono limitati al minimo. Da sottolineare poi che, con l'aggiunta dell'espansione di memoria la grafica dovrebbe diventare ancora più dettagliata, anche se non abbiamo avuto modo di vedere se (come è accaduto in altri titoli del genere) questo miglioramento della definizione ha come conseguenza la diminuzione della fluidità e velocità dello scrolling. Decisamente azzeccato ci è parso anche l'accompagnamento sonoro, sia per quanto riguarda le musiche che per gli effetti, con esplosioni e urla di distruzione che riescono a creare la giusta atmosfera e a coinvolgere il giocatore in questa distruzione globale; insomma, malgrado siano ancora diversi gli aspetti su cui i programmatori devono lavorare, **Carmageddon 64** promette già molto bene. Ovviamente Mega Console continuerà a seguire lo sviluppo di questo titolo e aspettatevi a breve (secondo comunicazioni ufficiali l'uscita dovrebbe avvenire in primavera) una recensione sia per la versione per Nintendo 64 che per quella Gameboy Color, di cui parliamo più diffusamente in un box.



**Le armi a disposizione sono in grado di annientare velocemente i pedoni-zombie e di far guadagnare preziosi crediti**

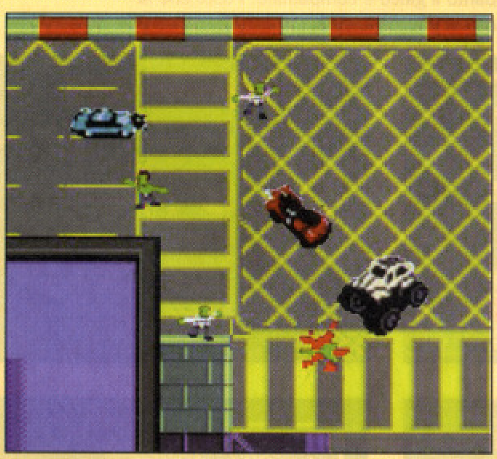






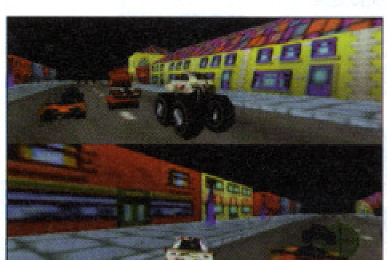
## STERMINIO PORTATILE

Anche i possessori di Gameboy/GB Color avranno modo di divertirsi devastando macchine e inseguendo zombie, dato che Sci ha annunciato, in contemporanea con l'uscita della versione per Nintendo 64, anche il lancio dell'edizione portatile; in un periodo in cui i platform game stanno invadendo in maniera sempre più massiccia il mercato del piccolo portatile Nintendo, l'uscita di un titolo in cui non è necessario controllare uno stupido personaggio che deve solamente correre e saltare può essere considerato solamente un fatto positivo. La struttura di gioco dovrebbe rimanere praticamente immutata e il giocatore avrà la possibilità di selezionare la propria vettura tra le venti disponibili e affrontare quaranta differenti tracciati suddivisi in dieci aree. Ovviamente in ogni zona saranno presenti diversi elementi peculiari (differenti ambientazioni, ma anche nemici e armi), e ostacoli in grado di garantire una buona sfida anche ai piloti più abili; non manca poi la modalità di gioco in coppia, selezionabile mediante l'utilizzo del cavo di link (e, ovviamente, di due cartucce di **Carmageddon**), in cui due giocatori possono sfidarsi in inseguimenti all'ultimo sangue. Da quel poco che abbiamo potuto vedere, questa edizione per Gameboy di **Carmageddon** sembra abbastanza interessante; non ci resta quindi che aspettare per vedere se i programmatori riusciranno nell'impresa realizzando un titolo dotato sia di una buona velocità e fluidità dello scrolling che di una giocabilità agli stessi livelli delle versioni per computer

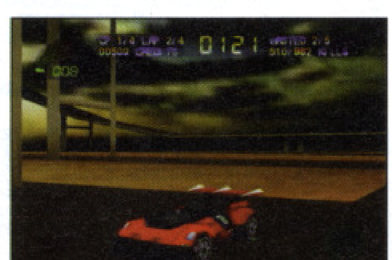








**Nella modalità di gioco multiplo sono presenti diverse varianti, anche se lo scopo principale rimane la distruzione di massa**



**I mezzi a disposizione sono decisamente vari; sia chi ama le macchine veloci che quello potenti troverà ciò che desidera in Carmageddon 64**

# Puzzle Bobble 64

Dopo il relativo successo di **Puzzle Bobble 2** negli Stati Uniti e in Europa, Taito ha deciso di pubblicare in Giappone una nuova versione migliorata per Nintendo 64. La lista delle modifiche riguardante questo progetto era piuttosto corposa, comunque, almeno per quanto riguarda il concept, poche cose sono mutate: si tratta sempre di eliminare tutte le bolle colorate raccogliendone tre. Quanto alle modalità di gioco, i programmatori hanno deciso di non lesinare, perché ne hanno offerte addirittura sei. La modalità "Challenge", per esempio, è riservata a chi fa sul serio e si articola in cinque tornei per un totale di 25 livelli diversi basati su diversi punti: perfezione, sopravvivenza, velocità, massimo numero di bolle nello stesso tempo e vittoria con un basso numero di colpi. La modalità "Collection" propone invece un numero esagerato di livelli (1025 in tutto) progettati dagli stessi giocatori: siamo curiosi di sapere quanto ci vorrà per realizzare tutta questa manna e per giocarci fino in fondo. Immaginiamo che si dovrà usare la modalità "Edition", che appunto consente di modificare i propri livelli personali e salvarli. Se avete tre amici che non sanno cosa fare, li potrete sottoporre alla modalità multigiocatore, che permette a quattro persone di giocare assieme. Aggiungiamo anche una modalità di nome "Tokoton" (sono molto espressivi questi nomi stranieri!), ma sotto questa pioggia di stili di gioco è nascosto un raddoppio, perché sia in Tokoton sia in multigiocatore è possibile sperimentare la modalità sopravvivenza oppure la Time Trial. Come andiamo con il "parco macchine"? Vi diciamo soltanto che all'inizio del gioco saranno disponibili in totale otto personaggi. Infine, per quanto riguarda i dispositivi di comando, sappiate che se avete un Jolt Pack lo potrete usare, in quanto il gioco è compatibile. Posto che la cosa vi interessi, cioè.

























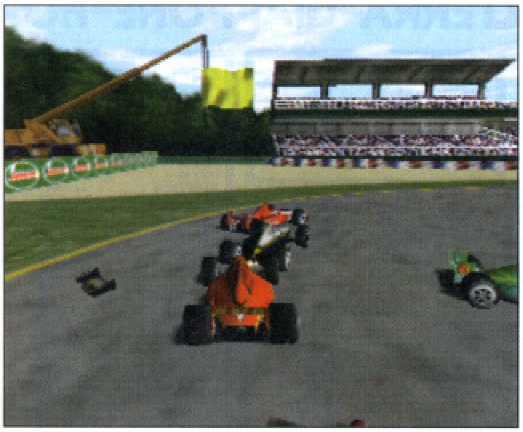


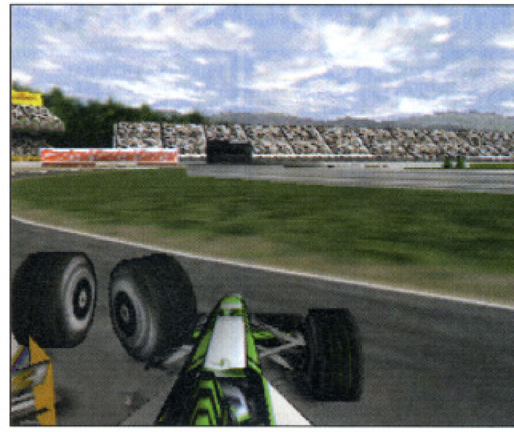

**SCHEDA**

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | TAITO |
| GENERE | ROMPICAPO |
| USCITA | IMMINENTE |

# Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Il mondiale di Formula 1 ha avuto inizio con una gara sotto certi punti di vista sorprendente; la prestazione delle McLaren infatti, velocissime ma poco affidabili e i numerosi problemi che hanno colpito la macchina di Schumacher hanno fatto si che il vincitore del Gran Premio di Australia sia stato l'irlandese Eddie Irvine che, per la prima volta in carriera, è riuscito a salire sul gradino più alto del podio. Il campionato mondiale è però solo agli inizi quindi è ancora difficile fare delle previsioni, anche se si può immaginare, malgrado quanto è accaduto in Australia, che Hakkinen e Schumacher lotteranno ancora fino all'ultima gara per aggiudicarsi il titolo; fondamentale, oltre al lavoro dei piloti in pista, anche quello dei meccanici che dovranno riuscire a mettere a punto sempre la vettura in maniera ideale, studiando nuove soluzioni e adattando la macchina alle caratteristiche del tracciato. Tutte queste caratteristiche sono state inserite da Ubi Soft nella loro ultima produzione del genere; in **Monaco Grand Prix Racing Simulation 2** infatti per riuscire a vincere una gara è necessario studiare la macchina, la pista, le condizioni climatiche e tutta una serie di classici fattori.










Gli incidenti sono abbastanza spettacolari e può capitare che, in caso di urto particolarmente violento, parti delle auto prendano il volo

## ARCADE O SIMULATION?

I programmatori di Ubi Soft hanno deciso di inserire due differenti varianti di gioco in questa edizione per Nintendo 64 (rispetto alle tre della versione Dreamcast, recensita in questo numero, in cui è possibili gareggiare utilizzando anche le auto storiche), una denominata Simulation e l'altra Arcade. Qualunque sia la modalità selezionata, è possibili prendere parte a una singola gara, a un campionato oppure a delle semplici prove per gareggiare liberamente contro il tempo (senza l'assillo degli avversari) oppure in una sfida in doppio; opzione esclusiva invece per la modalità Simulation è quella che consente di lanciarsi in una vera e propria carriera, in cui, partendo dalle scuderie più deboli, bisogna riuscire a ottenere risultati sempre migliori fino ad arrivare in un team in grado di competere per le posizioni più importanti. E' ovvio che, nelle prime gare sarà difficile qualificarsi bene e arrivare anche nei primi dieci può essere considerato un risultato più che onorevole; le vostre prestazioni infatti vengono valutate anche in base alla macchina che avete a disposizione, e già riuscire a sopravanzare in ogni gara il proprio compagno di squadra può essere importante. Se escludiamo questa differenza a livello di opzioni, a prima vista sarebbe difficile distinguere le due modalità di gioco disponibili (Arcade e Simulation); bastano però solamente un paio di giri per accorgersi che differiscono in maniera abbastanza netta in uno degli aspetti più importanti in questo genere di giochi, ovvero il controllo del mezzo. Ubi Soft ha evidentemente pensato di inserire due interessanti varianti, una più adatta a chi ama gareggiare senza troppi problemi e senza preoccuparsi del realismo, l'altra invece a chi vuole correre rispettando tutte le regole. Qualunque sia la



scelta fatta, possono poi essere settati una serie veramente notevole di parametri (della macchina parleremo in un box apposito) che riguardano tanto la durata della gara quanto le condizioni climatiche, la presenza o meno di danni e di penalizzazioni; proprio in questo settore abbiamo notato un primo difetto che speriamo venga eliminato nella versione definitiva. Se infatti tagliando una chicane (a Hockenheim, per esempio) oppure utilizzando delle piccole scorciatoie (in Australia ne sono presenti almeno un paio) si incorre giustamente in una penalizzazione, che può essere quantificata in dieci secondi oppure; nei casi più gravi e disonesti, nella squalifica;



Montecarlo è una delle piste meglio realizzate; peccato solo per i numerosi rallentamenti, presenti comunque anche nella versione Dreamcast, oh!

## SCHEDA

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | UBI SOFT |
| GENERE | CORSA |
| USCITA | MAGGIO |





## MESSA A PUNTO

Uno degli aspetti più interessanti di **Monaco Grand Prix Racing Simulation 2** è la possibilità di settare tutta una serie di parametri per adattare la vettura sia alle proprie caratteristiche che a quelle della pista che si vuole affrontare; oltre alla possibilità di scegliere tra tre diversi tipi di gomme (da pioggia, morbide oppure dure) e la quantità di benzina da immettere nel serbatoio, si può stabilire l'inclinazione dell'alettone posteriore e di quello anteriore, che tipo di cambio utilizzare, la resistenza dello sterzo e altri fattori che riguardano le sospensioni, i freni e l'altezza della macchina per arrivare a un totale di otto diversi parametri. I piloti in erba non devono comunque preoccuparsi, dato che è possibile gareggiare senza troppi problemi anche utilizzando i settaggi base, ma chi invece, una volta diventato esperto, vuole limare ogni decimo di secondo nel tentativo di raggiungere la migliore prestazione possibile, dovrebbe dare un'occhiata molto attenta alla schermata dei settaggi.



Nella modalità Carriera, partendo dalle scuderia più scarse bisogna arrivare a guidare una monoposto in grado di vincere il mondiale



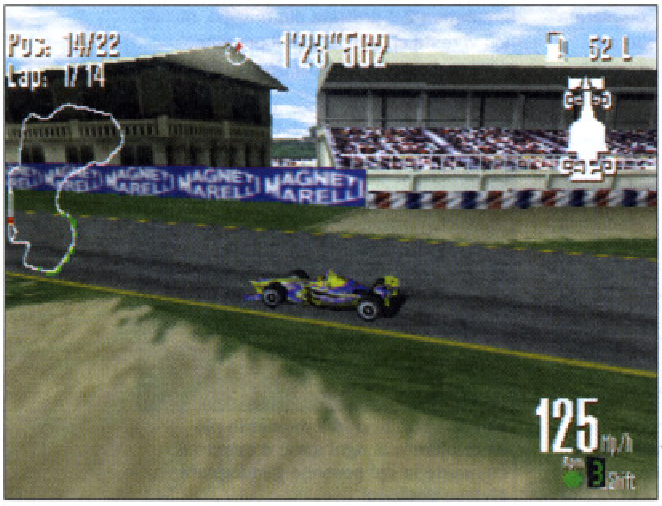
nel caso invece che si tamponi un avversario oppure si compiano manovre scorrette per superare un altro pilota la giuria non prende mai alcun tipo di provvedimento, favorendo quindi l'utilizzo di queste "tecniche" e rendendo quindi più agevoli i sorpassi; questo fatto, che può essere accettate senza troppi problemi nella versione Arcade, non è molto in sintonia con lo spirito che dovrebbe caratterizzare la modalità Simulation, che dovrebbe riproporre fedelmente ciò che accade nella realtà. Ovviamente correre senza preoccuparsi di tamponare e colpire gli avversari non è consigliabile dato che, oltre a perdere preziosi secondi (negli incidenti si può sempre avere la peggio e finire in tasta coda o, ancora peggio, contro un muretto), si rischia di danneggiare la propria vettura, compromettendone le prestazioni e costringendo a soste ai box più o meno lunghe a seconda dell'entità del danno; entità che viene segnalata nella parte alta a destra dello schermo, in cui viene mostrata una riproduzione della vettura che, in origine trasparente, diventa prima gialla e poi rossa nel caso i danni siano particolarmente gravi e richiedano una repentina visita ai box.



**Nel gioco a due si può scegliere tra lo split-screen verticale e quello orizzontale**

### CHE PISTA SCELGO?

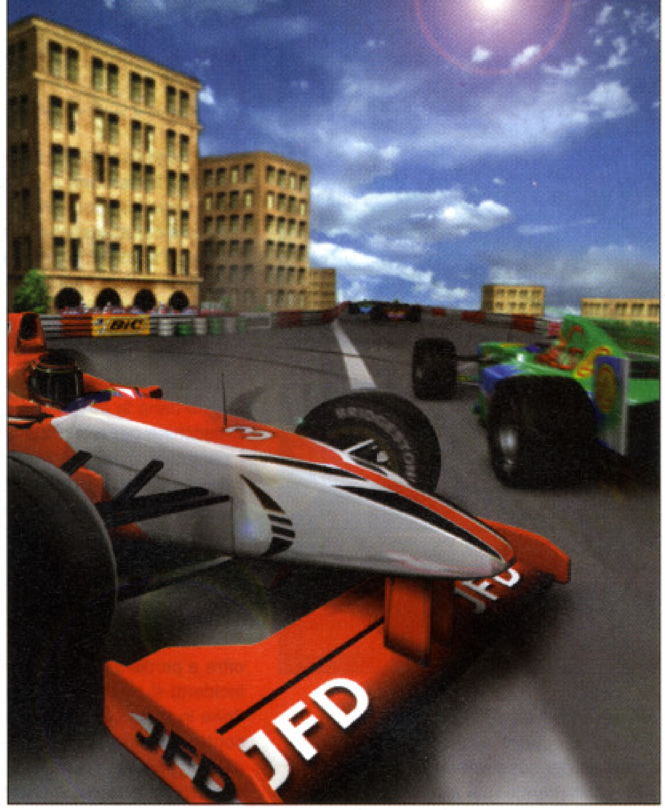
Malgrado il gioco si intitoli **Monaco Grand Prix Racing Simulation 2**, fortunatamente non è la pista del principato l'unica presente nel nuovo titolo Ubi Soft; i programmatori hanno infatti riprodotto con dovizia di particolari e buona fedeltà i sedici percorsi che compongono il campionato mondiale sia per quanto riguarda la conformazione del tracciato che per gli elementi del fondale. Se quindi a Montecarlo bisogna correre in strade abbastanza ristrette, con curve secche (e con il mitico tunnel che precede la zona delle piscine), a Hockenheim e a Monza si gareggia nel verde, tra gli alberi mentre altri tracciati hanno tratti cittadini miscelati con zone più verdi. Se i tracciati sono quelli reali, discorso analogo non può invece essere fatto per quanto riguarda sia i piloti che le scuderie; il gioco infatti non detiene i diritti











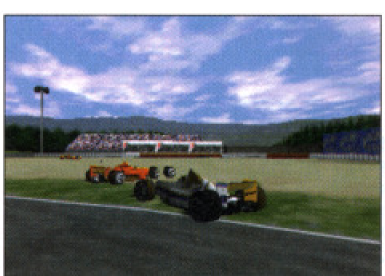
della FIA e, per questo motivo, i nomi sono completamente inventati. Fortunatamente, al contrario di quanto accadeva in altre produzioni del genere, i nomi dei piloti non sono squallide storpiature di quelli reali, ma sono completamente diversi e inventati (analogo discorso anche per quanto riguarda le scuderie) e possono comunque essere cambiati a proprio piacimento e in seguito salvati sul memory pak (così come può essere salvata, ovviamente, la propria carriera). Ogni pilota, ma più in generale ogni scuderia, è dotata di caratteristiche diverse quindi, se alcune macchine possono contare su caratteristiche superiori per quanto riguarda la velocità di punta, l'accelerazione e la tenuta di strada altre invece sono decisamente poco potenti e richiedono notevoli capacità per riuscire a ottenere buoni risultati.

## CONTROLLO E TECNICA

Come abbiamo già avuto modo di scrivere, nella versione seppure non definitiva che abbiamo provato erano già evidenti le differenze tra la versione Arcade e quella Simulation; nella prima infatti il controllo della vettura è decisamente più semplice, tanto che selezionando una macchina di buon livello non è difficile vincere una gara già dopo poche ore di gioco (specialmente se si sceglie un tracciato veloce, come Monza, Hockenheim oppure l'Australia). Si può infatti correre in maniere decisamente meno precisa anche perché, uscendo dalla pista oppure finendo solo per alcuni istanti sui cordoli o sui verdi prati, difficilmente si rischia di finire in testa coda oppure di perdere il controllo della vettura. A livello Simulation invece la situazione è decisamente più complessa e ogni minimo errore può costare preziosi secondi; è quindi importante imparare al meglio la conformazione di ogni pista, e si può poi sfruttare la linea disegnata sull'asfalto (che comunque può anche essere tolta) che indica la traiettoria ideale da seguire. Per quanto riguarda la realizzazione tecnica, la versione a nostra disposizione é praticamente completa a livello grafico mentre mancavano ancora diversi ritocchi al sonoro, che é caratterizzato solamente dell'effetto sonoro del motore e poco altro ancora. Sono invece già state inserite tutte le visuali, che vanno dalla classica inquadratura dall'interno dell'abitacolo a quelle da dietro, ed è già stato completata anche la modalità multi player, che può contare su uno split-screen che a scelta può essere verticale oppure orizzontale;



purtroppo, nel gioco in doppio sono presenti alcuni evidenti rallentamenti e scatti, ma bisogna sottolineare che, al contrario di quanto accade in molte altre produzioni del genere, in **Monaco Grand Prix Racing Simulation 2**, nelle gare in doppio sono presenti anche degli avversari controllati dalla console. Anche nel gioco in singolo, sono presenti alcuni rallentamenti, soprattutto nei tracciati più complessi (Montecarlo su tutti), ma tutto sommato lo scrolling si mantiene quasi sempre su buoni livelli di fluidità e velocità. L'uscita di **Monaco Grand Prix Racing Simulation 2** è prevista per maggio, quindi non vi resta che aspettare il prossimo numero per poter leggere una recensione completa.



**Tamponare i nemici può essere una tattica utile per guadagnare alcune posizioni, anche se in alcuni casi può essere rischiosa**



**I nomi dei piloti sono completamente inventati; per fortuna non dobbiamo assistere ad assurde storpiature dei nomi originali**




**La partenza, ovvero il momento più emozionante di ogni gara; è questo il momento in cui possono guadagnare diverse posizioni**

# ATL in Barcelona

(see you in Amsterdam)



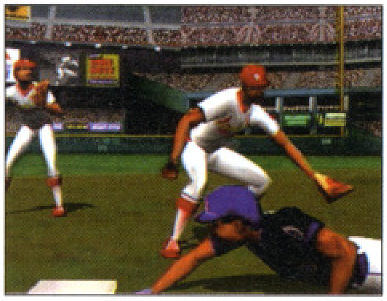


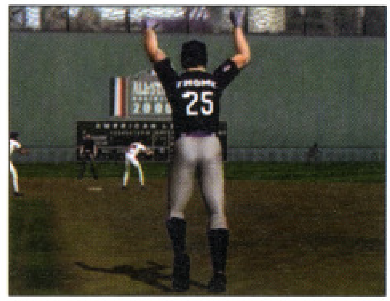
ATL WORKING BOOTS

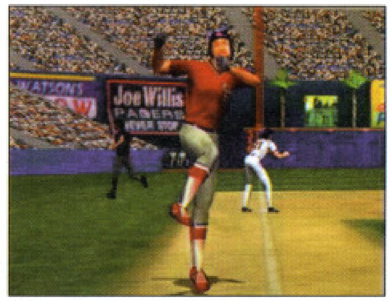
ONLY THE TOUGH

# All Star Baseball 2000

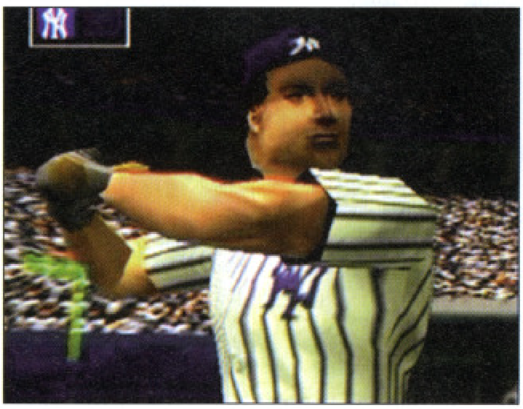
La nuova stagione del baseball è ormai alle porte e, dopo una serie di scambi che hanno coinvolto i team che compongono le Major League, tutto sembra pronto per l'inizio del nuovo campionato; poco è cambiato rispetto alla passata stagione, con Mark McGwire che ha già ricominciato anche nelle partite di allenamento a realizzare home-run, anche se con una media inferiore rispetto alla scorsa stagione (a proposito, la pallina del 70° fuoricampo è stata venduta a quasi 3 milioni di dollari e l'acquirente è stato Todd McFarlane, noto disegnatore di fumetti e creatore di Spawn); intanto, anche le software house americane si preparano a invadere il mercato con nuove simulazioni o con aggiornamenti di serie già da tempo disponibili. Non poteva certo mancare Acclaim che, in **All Star Baseball 2000** cerca di unire a una realizzazione tecnica spettacolare (con sfruttamento intensivo dell'espansione da 4Mb) una struttura di gioco che riesca a riprodurre fedelmente tutte le peculiarità di questo sport; sin dai primi istanti di gioco appare infatti evidente che i programmatori americani hanno curato con attenzione la grafica (la versione che abbiamo avuto modo di vedere era praticamente completa e

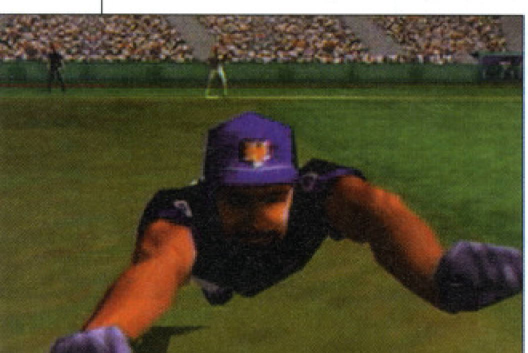






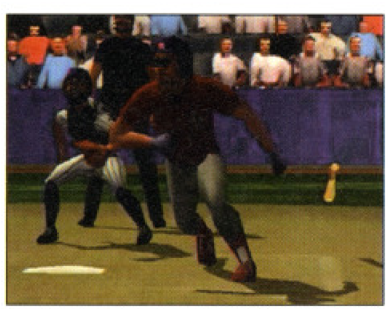
mancavano solamente alcuni piccoli particolari di contorno) con giocatori di enormi dimensioni che si muovono in maniera piuttosto realistica. I battitori poi, una volta arrivati al piatto, si comportano in maniera diversa proprio come nella realtà, assumendo diverse posizioni prima di colpire la pallina; discrete anche le animazioni dei giocatori in fase difensiva, mentre il sonoro ci è parso abbastanza limitato, soprattutto per quanto riguarda il commento che può contare su un numero di espressioni un po' ridotte. Il sistema di controllo ci è sembrato abbastanza comodo e non si discosta più di tanto dalle altre produzioni del genere; mediante i quattro tasti "C" si stabilisce il tipo di lancio da effettuare e poi, con il 3D Stick si può imprimere un leggero effetto alla pallina, in modo da rendere meno agevole la battuta; per quanto riguarda la fase offensiva invece la battuta si esegue con una semplice pressione del tasto "A", mentre il 3D Stick serve a muovere il mirino sullo schermo e di conseguenza a regolare l'altezza dello swing. Questo tipo di sistema di controllo, non particolarmente comodo soprattutto nelle prime partite (è facile, contro i lanciatori più forti, passare alcuni inning senza riuscire a toccare la palla), riesce però a riprodurre meglio le difficoltà di questo sport, soprattutto facendo un paragone con i titoli in cui per battere era semplicemente necessario trovare il giusto tempismo. Per quanto riguarda le opzioni presenti, i programmatori sono rimasti sul classico; questo vuol dire che si può prendere parte a una partita amichevole, affrontare una stagione completa oppure dedicarsi solamente ai play-off. Chi invece ha voglia di mettere a dura prova la propria abilità in battuta, testando sia la precisione che la potenza può prendere parte all'Home-run derby, competizione che si svolge durante l'All Star Game in cui, avendo a disposizione dieci lanci bisogna riuscire a realizzare il maggiore numero possibile di fuoricampo; ovviamente per avere qualche speranza di successo è necessario selezionare un giocatore potente e in grado di spedire la pallina tra gli spalti. Senza dubbio degno di nota (anche se ormai è diventata una caratteristica comune alla maggior parte dei titoli del genere) il fatto che la Acclaim ha acquisito i diritti della Major League e, di conseguenza, oltre a tutti i giocatori (dotati ovviamente di caratteristiche analoghe alle controparti reali) anche i vari stadi sono fedeli riproduzioni dei più famosi impianti americani. Da quanto abbiamo potuto vedere fino ad ora, **All Star Baseball 2000** è un titolo globalmente di buon livello; la realizzazione tecnica infatti ci ha positivamente colpito (anche se la battuta avrebbe potuto essere leggermente più fluida) e la struttura è sembrata in grado di soddisfare sia l'appassionato di baseball che il giocatore alla prime armi, ma per un giudizio finale non vi resta che attendere un paio di mesi per la recensione della versione definitiva.

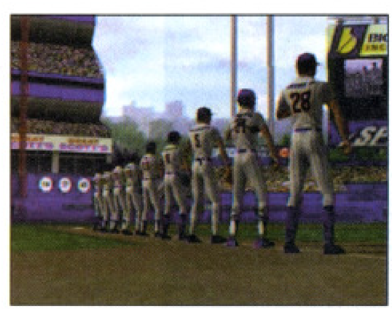




## SCHEDA

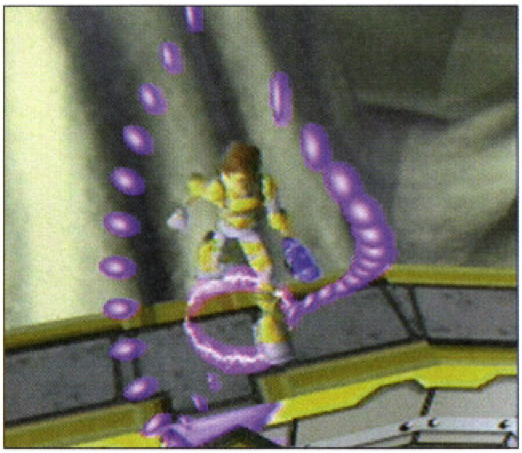
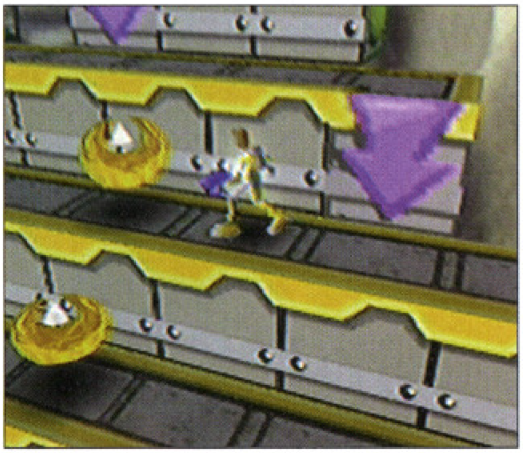
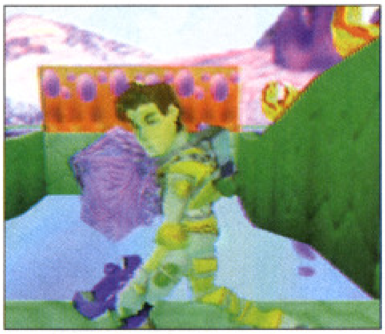
| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | ACCLAIM |
| GENERE | SPORTIVO |
| USCITA | IMMINENTE |



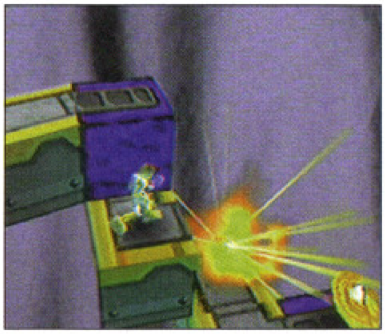


# Lode Runner 3D

Un altro grande classico degli anni '80 sta per approdare su Nintendo 64 dopo ben sedici anni dalla sua uscita originale; stiamo parlando di **Lode Runner**. I programmatori di Infogrames hanno saggiamente deciso di non riprodurre fedelmente la versione originale, ma di crearne una versione riveduta e corretta (soprattutto per quanto riguarda l'aspetto estetico) adattando il gioco alle notevoli potenzialità del Nintendo 64. La trama di **Lode Runner 3D** è alquanto semplice e banale, e vede il nostro eroe alla ricerca dell'oro rubato dal malvagio imperatore Monk attraverso un numero veramente elevato di livelli; il gioco è infatti suddiviso in cinque mondi, ognuno dei quali è poi composto da cinque stage, suddivisi a loro volta in quattro livelli. A tutto questo bisogna poi aggiungere la presenza di un livello bonus in ogni mondo, oltre a due nuovi mondi segreti che ripropongono fasi già viste da giocare con differenti inquadrature oppure nuovi livelli; sommando quindi tutto quanto abbiamo appena scritto, si arriva alla cifra decisamente importante di ben 136 livelli. La longevità è quindi garantita, anche perché, da quanto abbiamo potuto vedere, il livello di difficoltà è abbastanza elevato; oltre infatti a dover superare alcuni ostacoli ambientali, Lode Runner deve vedersela anche con tutta una serie di nemici pronti a tutto pur di fermarlo (tra l'altro, i nemici si rigenerano dopo che sono stati eliminati, fatto che aumenta sensibilmente la complessità del gioco). Ovviamente nella sua corsa all'oro Lode Runner non sarà solo ma potrà contare su tutta una serie di gadget e di armi quali potenti fucili al plasma, lance di vario genere e molto altro ancora, il cui corretto utilizzo è indispensabile se si vogliono avere delle minime speranze di vittoria. Le maggiori novità in questa versione di **Lode Runner** riguardano però la realizzazione tecnica: era comunque facile prevedere, visto la "non tanto giovane" età della versione originale che i programmatori avrebbero eseguito una evidente operazione di restyling, cercando di rendere il gioco accattivante anche per le nuove generazioni, abituate ormai a produzioni quasi impeccabili e decisamente spettacolari. La novità più evidente riguarda il passaggio alla grafica tridimensionale (fatto che, ovviamente, influenza anche la struttura di gioco, dato che è stata aggiunta una nuova dimensione, e di conseguenza si ha una maggiore libertà di movimento), mentre i vari livelli, possono contare su ambientazioni abbastanza varie e, tutto sommato piuttosto accurate; è comunque abbastanza presto per esprimere un giudizio definitivo dato che, la versione che abbiamo avuto modo di provare, doveva ancora subire diversi ritocchi anche se dal punto di vista strutturale, **Lode Runner 3D** era praticamente completo. Mancava invece ancora parte del sonoro che dovrebbe essere caratterizzato da nuove musiche (non siamo riusciti a scoprire se verrà inserita, ma lo riteniamo probabile, una versione aggiornata della musica originale) e da tutta una serie di esplosivi effetti sonori. Gli amanti della versione originale di **Lode Runner** possono quindi cominciare a gioire; sembra infatti che in Infogrames stiano svolgendo un ottimo lavoro adattando un grande classico del passato alle potenzialità delle console moderne, ottenendo quindi un titolo divertente da giocare e bello da vedere. Non ci resta quindi che aspettare il mese di Maggio, periodo in cui, secondo le ultime notizie che ci sono giunte, **Lode Runner 3D** dovrebbe fare la sua comparsa sugli scaffali dei negozi.






## SCHEDA

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | INFOGRAMES |
| GENERE | AZIONE |
| USCITA | MAGGIO |


Ubi Soft
ENTERTAINMENT
MONACO
GRAND PRIX
racing simulation 2


3
JFD
JFD
BRIDGESTONE
Castrol
Castrol
TAG HEUER

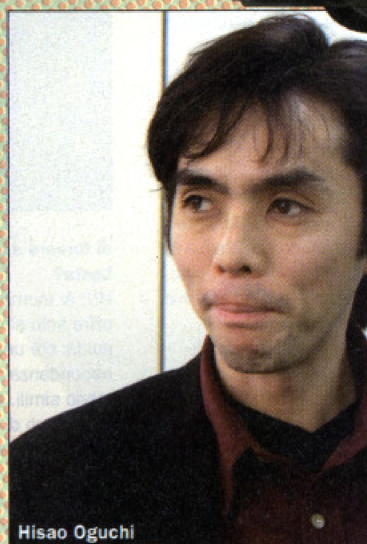
# MEGA chat Crazy Taxi

## AM3 Parla!



***Dalla comparsa di Virtua Racing, i simulatori di guida sono diventati uno dei generi più popolari nelle sale giochi. Però negli ultimi tempi questa età dell'oro sembra essere finita e i giocatori chiedono giochi basati su idee innovative: auto e competizioni realistiche non sono più sufficienti. Crazy Taxi, il nuovo racer made in Sega si muove in una direzione nuova e rappresenta il tentativo di Sega di riconquistare tutti gli appassionati di coin-op. Il nostro inviato Nicolas Di Costanzo ha intervistato Hisao Oguchi, Produttore del progetto Crazy Taxi e Direttore Generale di AM R&D#3, e Kenji Kanno, Direttore del progetto.***


Kenji Kanno


Hisao Oguchi

In **Crazy Taxi** i giocatori iniziano scegliendo fra quattro diversi piloti, ciascuno con un proprio stile di guida; il gioco consiste nel raccogliere i clienti per portarli alle rispettive mete, che appaiono in verde. Sarà possibile guidare in assoluta libertà, in base ai propri gusti, ma per raggiungere le destinazioni è molto raccomandabile usare i freni e darci dentro non appena possibile. Forse non è una gran tecnica di guida, ma sicuramente è la migliore per rispettare il limite di tempo. Il gioco acquista un'atmosfera abbastanza fuori di testa proprio per via di questo stile di guida, e include alcune "combo" che è possibile mettere in pratica al volante. Anche sfruttando una combinazione di sterzo e acceleratore è possibile effettuare certe combo speciali, per esempio il testacoda. I giocatori potranno sfruttare le auto come trampolini di lancio, come avveniva in **Top Skater**, e infatti la squadra di sviluppatori è la stessa...

**Mega Console: Che impressioni avete ricavato dall'AOU Show soprattutto riguardo gli altri giochi di guida?**

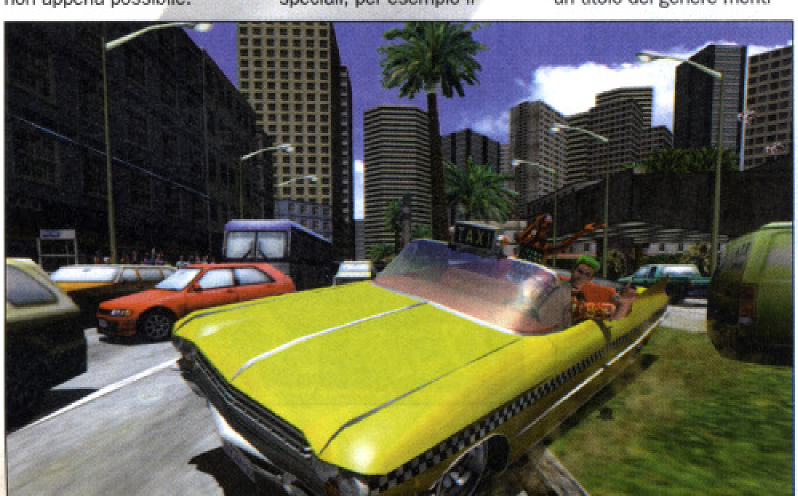
Hisao Oguchi: **Crazy Taxi** non è veramente un gioco di guida: noi crediamo che un titolo del genere meriti una reputazione migliore. Sulle prime in effetti i giocatori potranno pensare che **Crazy Taxi** sia un gioco di guida, ma dopo averlo provato capiranno che non è così. La differenza rispetto a un normale gioco di guida è che abbiamo pensato al divertimento di chi gioca e alla qualità estetica fin dall'inizio dello sviluppo. Secondo me, durante l'AOU, che è durato solo due giorni, il pubblico non ha capito questo nuovo titolo. Penso che sia difficile valutare **Crazy Taxi** se non lo si prova.

**MC: Da dove è venuta l'idea di Crazy Taxi? Sembra un po' un'estensione di Harley Davidson...**

Kenji Kanno: Sono d'accordo con Oguchi. Abbiamo scelto un approccio differente rispetto a un normale gioco di guida. Noi volevamo una panoramica simile a quella che si vede nei film durante gli inseguimenti di auto. Volevamo un gioco che consentisse di correre dentro una città, così abbiamo scelto un taxi. Dato che come scenario stavamo realizzando una città, volevamo che i giocatori notassero la presenza di altre persone. Così, abbiamo aggiunto i clienti che salgono a bordo di auto aperte. La nostra intenzione era far presente l'esistenza di persone dentro la città, che poi è anche l'idea principale.

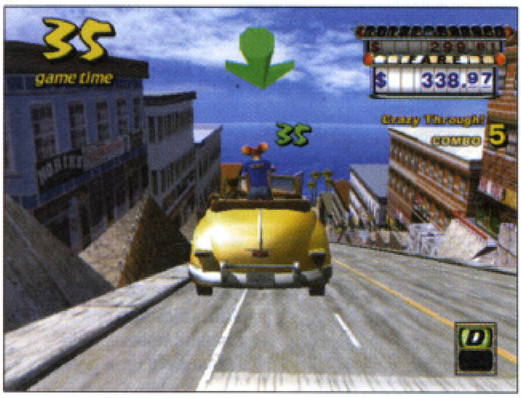
**MC: Ma in effetti Crazy Taxi sembra veramente simile a HD LA Bikers. Quali sono le differenze fra i due giochi?**

KK: Quando si guida una Harley Davidson, tutto è molto tranquillo e godibile. Viene immediatamente da pensare alle scampagnate nelle immense strade americane. Invece, con **Crazy Taxi** volevamo creare qualcosa di diverso. Ci piaceva molto l'idea di un fattore panico: per esempio, quando un'auto appare di colpo davanti a voi, la dovete evitare immediatamente. Un'altra differenza è che volevamo








creare qualcosa di bello da vedere. Le auto sono fantasiose, scattano, si girano, vanno in testacoda e si possono perfino lanciare in derapata. Insomma, il modo stesso di condurre i veicoli è radicalmente diverso da **LA Bikers**.

**MC: Quando avete iniziato a sviluppare Crazy Taxi?**
HO: Le prime riflessioni sull'idea del gioco sono partite circa un anno e mezzo fa, comunque lo sviluppo vero e proprio ha avuto inizio quando abbiamo ricevuto le schede, nel tardo agosto. La versione presentata all'AOU era completa al 100%.

**MC: La città che si vede in Crazy Taxi è San Francisco?**
HO: No, non è effettivamente San Francisco: ci siamo limitati a usare le sue immagini.

**MC: Ma perché San Francisco e non New York? Forse perché ha più carisma?**
KK: Volevamo una città che rendesse al massimo il concetto di "follia", e volevamo pure che il gioco avesse un'immagine positiva. Per questo, temevamo la deleteria influenza di certe impressioni suscitate da New York. Abbiamo scelto di proposito una città piena di sole.
HO: Concordo. New York viene vista come una città molto buia. La costa del Pacifico ha un'immagine più positiva.

**MC: Come ha reagito la gente quando ha provato il gioco? Avete modificato qualcosa dopo?**
KK: Per quanto riguarda la struttura di base, non abbiamo cambiato nulla. Lasciando provare il gioco volevamo stabilire quanto fosse valida l'idea, così abbiamo realizzato una versione semplificata di **Crazy Taxi**. Poi abbiamo approfondito i dettagli e la parte estetica della guida.
HO: Prima di queste prove, ci eravamo limitati a sviluppare il sistema di gioco; il taxi poteva solo prelevare i clienti e il giocatore poteva guidare in giro e usare i freni. Le sensazioni di guida erano veramente buone, tanto che avremmo potuto scegliere un nome più incisivo. Dopo le prove di gioco, peraltro, ci siamo concentrati sull'aspetto "folle".




**MC: Pensate che ci siano troppi giochi di guida seri e che sia giunto il momento di tornare a divertirsi e basta?**
HO: Al momento, il mercato offre solo simulatori di guida: c'è una vera abbondanza di titoli più o meno simili. **Crazy Taxi** non è un gioco di guida che rientri in questa categoria. Secondo me, il genere dei simulatori di guida è finito…
KK: Le simulazioni di guida sul mercato sono diventate troppe. Noi volevamo qualcosa di veramente diverso.
HO: I giochi come **Crazy Taxi** stimolano molto di più la creatività rispetto ai simulatori di guida: chiunque può scrivere un simulatore, ma non tutti possono produrre qualcosa di simile a **Crazy Taxi**. Noi dell'AM R&D#3 volevamo creare un gioco che offrisse una vera sfida.
KK: Non intendevamo realizzare qualcosa che permettesse alla gente di simulare qualcos'altro: volevamo stupire!

**MC: Crazy Taxi sembra sfruttare una grafica fra le migliori mai viste in qualunque gioco per Naomi. Come ci siete riusciti?**
HO: L'abbiamo fatto e basta! (lunga risata) Vero: ci sono molte auto e persone in strada, e di solito un normale programmatore sarebbe già entusiasta di essere riuscito a creare così tanti poligoni. Ma la nostra politica non è mostrare quanto siamo bravi o esperti: noi mettiamo da parte la pura tecnica e cerchiamo di creare un gioco che sia godibile dal punto di vista creativo, indipendentemente dal livello di conoscenza tecnica richiesto.








**MC: Quanto è grande la squadra di sviluppo? Che titoli ha già realizzato?**
HO: Il gioco è stato scritto dalla squadra di Kanno, ossia praticamente la stessa che ha lavorato su **Top Skater**. Sono circa 15 persone.

**MC: Siete mai stati influenzati da qualche film, per esempio la pellicola francese "Taxi"?**
KK: Per niente. Non abbiamo preso nulla da "Taxi" di Luc Besson. Abbiamo iniziato il progetto prima ancora che fosse annunciato, comunque sicuramente ci siamo basati parecchio sugli inseguimenti in auto di certe vecchie serie televisive americane.
HO: Volevamo realizzare un gioco che sfruttasse le auto ma che non fosse un simulatore di guida. La nostra prima idea era realizzare un gioco in cui fosse possibile muoversi liberamente in una città. Quando proponemmo per la prima volta agli sviluppatori di scrivere un gioco sui taxi, tutti si dichiararono contrari. Noi stessi non eravamo sicuri che l'idea avrebbe potuto funzionare. Nei giochi di guida, l'interesse principale è la competizione, mentre i taxi sono un lavoro. Comunque, quando si inizia qualcosa di nuovo ci sono sempre dubbi. La nostra squadra non riusciva a immaginare subito come si sarebbe presentato il prodotto finito. La stessa cosa era avvenuta anche con l'ultimo gioco di ippica che abbiamo scritto. E' normale.

**MC: Avete incluso caratteristiche nascoste?**
HO: Non possiamo ancora dirlo, ma la squadra di **Top Skater** è la stessa di **Crazy Taxi**. Mettiamola così: qualcosa che era presente in **Top Skater** sarà incluso in **Crazy Taxi**. E non mi caverete altro.

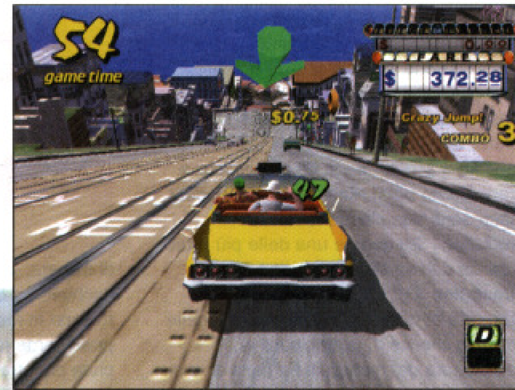
**MC: Com'è la musica di sottofondo?**
KK: Abbiamo scelto gli Offspring e i Bad Religion.
HO: Sono i suoi gusti personali... (ride)
KK: Anche per **Top Skater** abbiamo sfruttato un genere simile: è stata la prima volta e si è rivelato un successo, così abbiamo deciso di restare sul tema anche con **Crazy Taxi.**

**MC: Per una versione Dreamcast di Crazy Taxi, sfrutterete gli stessi tools di quella per Naomi?**
HO: No, i tools per il mercato arcade e domestico sono leggermente diversi. E' anche uno stile di programmazione diverso. Peraltro, ricavare una conversione può essere semplice.
(KK assume un'espressione buffa...)
HO: La CPU è la stessa, ma la memoria delle texture è diversa. Chiaramente, la versione arcade è più voluminosa.

**MC: Quanto tempo ci vorrebbe per una conversione Dreamcast?**
HO: Senza considerare il tempo necessario allo sviluppo di una versione diversa con le nuove caratteristiche, limitandosi a convertire pari pari la versione arcade, sarebbero sufficienti un programmatore e un designer, che impiegherebbero forse due mesi. Ma noi non faremmo mai una semplice conversione. Sarebbe noioso. Per **Top Skater**, non volevamo vendere a 5800 yen esattamente la stessa cosa che si trova nelle sale giochi: non è giusto verso i clienti, così non l'abbiamo fatto, anche se ci è stato chiesto di farlo.

**MC: Avete sviluppato Crazy Taxi soprattutto per Naomi?**
HO: Abbiamo iniziato il progetto prima ancora che la scheda Naomi fosse disponibile, ma questo gioco è nato fin dall'inizio come titolo Naomi.

**MC: Crazy Taxi sarebbe stato diverso su Model 3?**
HO: Difficile rispondere. Per quanto riguarda l'hardware, sul Model 3 si può sfruttare una CPU e un motore di calcolo geometrico, mentre su Naomi si sfrutta soltanto l'algoritmo principale della CPU e le sue sottoprocedure. La CPU di Naomi è più veloce, ma dal punto di vista di un programmatore il motore di calcolo geometrico è più semplice da usare. Si può anche guardare l'aspetto economico: Naomi è più conveniente di una Model 3. Per gli utenti, meno una cosa costa meglio è.







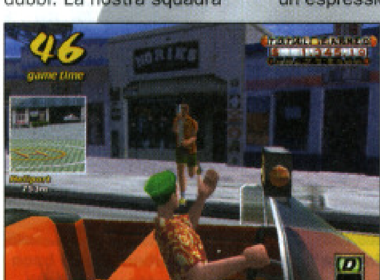
**MC: Pensate che grazie a Naomi verranno scritti giochi più creativi?**
HO: La scheda non è direttamente correlata alla creatività dei programmatori, ma siccome Naomi è più economica, si possono fare più cose. Nel nostro ultimo titolo **Derby Owners Club**, per esempio, abbiamo sfruttato diverse schede che era possibile collegare fra loro, dunque i giocatori possono godersi partite di gruppo, che sono economiche. Quando i costi sono bassi, la prospettiva si amplia.
KK: Per il Model 2 e il Model 3, volevamo offrire agli utenti una qualità maggiore. Per ora siamo soddisfatti del livello attuale. Vogliamo comunque provare nuove direzioni.

**MC: Pensate che la qualità dell'hardware sia sufficiente per produrre buoni giochi?**
HO: Come abbiamo già detto, non intendiamo continuare a battere la strada dei poligoni sempre più numerosi. Per valutare il livello tecnologico di un gioco, spesso lo confrontiamo con la "realtà": in pratica, produrre giochi realistici è semplicemente una questione di ombre e luci: non è più tanto importante il numero di poligoni, quanto sapere generare diverse sorgenti di luce. Nei giochi attuali, le ombre spesso non vengono calcolare, e per questa ragione il livello di realismo è diverso. Insomma, la nuova tendenza è che i giochi realistici sono fatti di luci e ombre e non più di poligoni.

**MC: In quale paese pensate che Crazy Taxi otterrà più successo?**
KK: Negli USA, credo.

**MC: Avete mai avuto brutte esperienze coi taxi all'estero?**
HO: Personalmente no, ma ai giapponesi all'estero capitano spesso. Abbiamo sentito di gente che ha pagato il doppio o addirittura il triplo della tariffa!

**MC: Il cabinato è stato realizzato da AM R&D#4?**
HO: Certo, con alcune richieste speciali da parte nostra. All'inizio ci volevano far usare il solito cabinato apposito per Naomi ma noi volevamo qualcosa di "tassistico"! Così, abbiamo preteso un cabinato completamente giallo: un CABinato (in inglese, "cab" significa "taxi". NdT)!





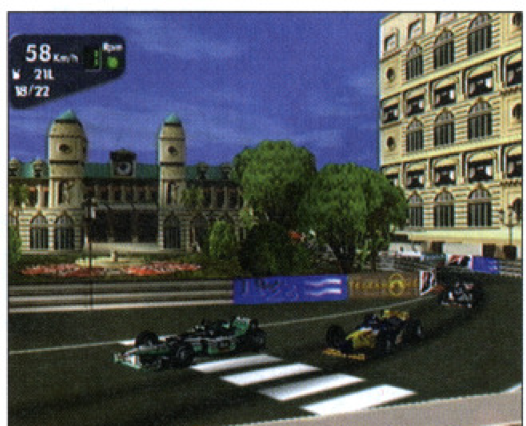

# Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Malgrado il Dreamcast sia una console relativamente nuova, sono già abbastanza numerosi i titoli che sono stati prodotti in questi ultimi mesi; dopo un inizio leggermente stentato infatti, la produzione di giochi per la console a 128-bit Sega ha cominciato a prendere un buon ritmo tanto che questo mese sono ben cinque le nuove produzioni. Tra queste una delle più attese è senza dubbio **Monaco Grand Prix Simulation 2** di Ubi Soft, titolo che promette di offrire agli appassionati delle corsa la chance di partecipare al campionato del mondo di Formula 1, e di gareggiare tra i sedici percorsi che compongono la stagione iridata; purtroppo in Ubi Soft non sono riusciti ad accaparrarsi anche i diritti della FIA e, per questo motivo, sia i nomi dei piloti che quelli delle scuderie sono completamente inventati (e una volta tanto non storpiano quelli dei piloti reali). Fortunatamente questo è uno dei pochi aspetti in cui **Monaco Grand Prix 2** differisce in maniera netta dalla realtà dato che, a livello di controllo della vettura e di realismo i programmatori hanno svolto un buonissimo lavoro. Per riuscire a prevalere sugli avversari, soprattutto se si sceglie di giocare alla modalità Simulazione, è importante imparare al meglio a distribuire la potenza, a controllare la vettura e i punti di frenata, se non si vuole rischiare ad ogni curva di trovarsi in mezzo a un prato verde (o, nel caso di piste più strette, con il musetto incastrato nel guard rail) e se si vogliono avere delle minime speranze di successo. Se infatti a livello Arcade guidare bene è un'impresa che non richiede grandi sforzi e la macchina è sempre manovrabile, sia che ci si trovi sul cemento che in un prato (in cui, ovviamente, la velocità di punta subisce una evidente diminuzione) passando alla Simulazione la situazione subisce un netto cambio di direzione, e la macchina si trasforma in un vero e proprio bolide che, a causa delle sue caratteristiche, non è facilmente controllabile; in parole povere, uscendo di pista è facile finire in testa coda, le curve sono ben più difficili da eseguire, gli avversari sono decisamente più agguerriti e, più in generale, ogni aspetto della gara è reso più realistico e aderente alla realtà. E' quindi importante allenarsi con costanza, soprattutto se si vogliono avere speranze di vincere il campionato del mondo, ma anche imparare al meglio ad adattare la propria vettura alle caratteristiche del tracciato (a Montecarlo è meglio puntare su una maggiore accelerazione e controllabilità, mentre in circuiti come Hockenheim è consigliabile avere una maggiore velocità di punta); prima di ogni gara infatti è possibile recarsi dai propri meccanici ed eseguire tutta una serie di regolazioni che riguardano praticamente qualsiasi aspetto del gioco. Partendo dal tipo di gomme, si passa poi all'inclinazione degli alettoni, all'altezza della macchina, al tipo di sospensioni e a tutta una serie di altri fattori che, a prima vista possono sembrare poco rilevanti, ma che in realtà ricoprono un ruolo molto importante; è inoltre importante, soprattutto se si decide di partecipare ad una gara particolarmente lunga, studiare una tattica e non correre sempre al massimo dato che sono stati inseriti anche tutta una serie di guasti meccanici che non possono essere riparati (rottura del motore, del cambio o molto altro ancora) e che possono essere attivati o disattivati nella schermata delle opzioni. Opzioni che riguardano anche la durata della gara, il numero di avversari e altri parametri più o meno importanti.







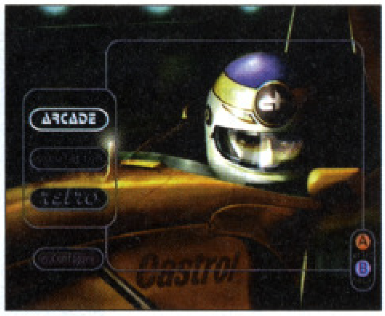



**Globalmente Monaco Grand Prix Simulation 2 è un buon titolo, anche se a livello tecnico ci aspettavamo di più dal Dreamcast**

## SCHEDA

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | UBI SOFT |
| GENERE | CORSA |
| DISTRIBUZIONE | IMPORTAZIONE |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| NUMERO GIOCATORI | 1-2 |









## INCIDENTI SPETTACOLARI

Le notevoli difficoltà della modalità Simulation sono incrementate anche dal fatto che, al contrario di quanto accade in altri titoli del genere, giocare "all'autoscontro" con gli avversari si rivela abbastanza raramente una scelta produttiva (malgrado non sia presente alcun tipo di sanzione disciplinare se si riesca a sbattere fuori un pilota avversario, fatto abbastanza insolito per quella che dobbiamo considerare una simulazione); oltre infatti a rischiare di finire fuori strada e di perdere di conseguenza preziosi secondi, è infatti possibile che la macchina subisca dei danni e che quindi si debba andare ai box per apportare i giusti correttivi. Se dal punto di vista "tecnico" non è quindi consigliabile giocare senza preoccuparsi troppo degli incidenti, dal punto di vista estetico è decisamente piacevole guardare gli scontri, quasi sempre spettacolari e ben curati; anche in questo caso infatti le macchine si comportano come nella realtà e, pur non vedendo quasi mai vetture ribaltarsi per tre o quattro volte, la spettacolarità è garantita anche in queste fasi di gioco. Spettacolarità che è incrementata anche dalla presenza di tutta una serie di inquadrature "televisive" che, praticamente ingiocabili, permettono però di ricreare le sensazioni e il feeling di una vera e propria gara; oltre infatti alle visuali che possiamo definire "normali" (dal musetto, dall'abitacolo e da dietro la macchina) ne sono presenti un'altra serie che mostrano la vettura di lato, dalle sospensioni, dallo scarico posteriore e altro ancora. Ovviamente è impensabile che qualcuno cerchi di giocare in con queste inquadrature, ed è quindi immaginabile che la volontà dei programmatori di Ubi Soft fosse proprio quella di realizzare un titolo che, anche nei particolari, riproducesse in maniera il più fedele possibile quanto si può vedere mettendosi davanti a un televisore e guardando un gran premio. Per quanto riguarda invece le ambientazioni e le vetture, dobbiamo ribadire quanto abbiamo già detto per altri elementi del gioco sottolineando che si tratta di fedeli











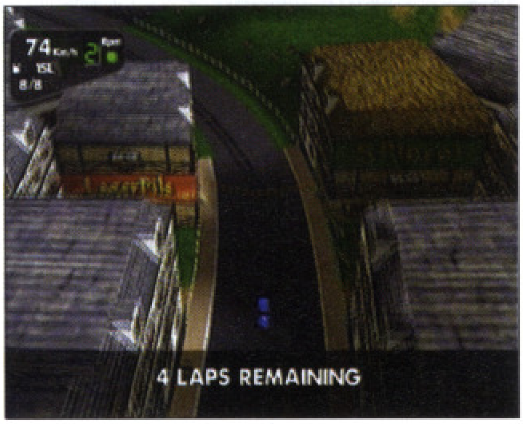
**_Monaco Grand Prix Simulation 2_ era un titolo abbastanza atteso e, tutto sommato, pur non trattandosi di un capolavoro, non si tratta neanche di una delusione; dal punto di vista strutturale il titolo di Ubi Soft è decisamente ben fatto, con due diverse modalità di gioco (Arcade e Simulation) in cui sono presenti delle nette differenze soprattutto per quanto riguarda il controllo della vettura. Chi ama i titoli rapidi, in cui si può gareggiare ottenendo buoni risultati già dopo poche partite troverà ciò che desidera nella prima opzione mentre chi ama studiare al meglio la propria macchina e avere a disposizioni tutta una serie di regolazioni per adattare la vettura sia alle proprie esigenze che a quelle del tracciato che si deve affrontare potrà divertirsi nella Simulazione. Peccato solo che a livello tecnico non si tratti di una produzione impeccabile in cui, elementi di grande spettacolarità (fondali e ambientazioni eccezionali, riproduzioni fedelissime delle piste reali) si uniscono purtroppo a problemi di scrolling che affliggono _Monaco Grand Prix Simulation 2_ nei momenti più caotici. Si tratta comunque di una produzione globalmente di buon livello, a cui gli appassionati del genere dovrebbero dare almeno un'occhiata.**




**I nomi dei piloti e delle scuderie sono inventati, anche se è possibile cambiarli e rimettere quelli reali**



**Nella modalità Simulation ogni piccolo errore può costare caro, proprio come nella realtà**







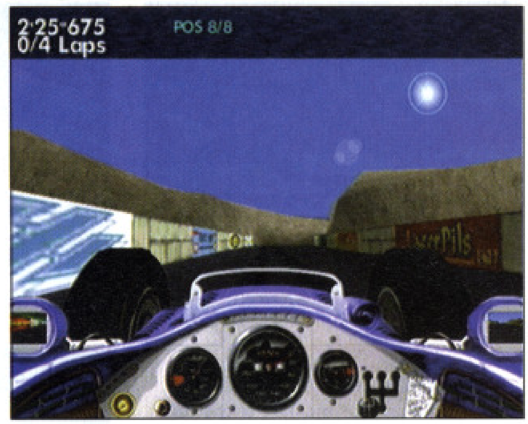


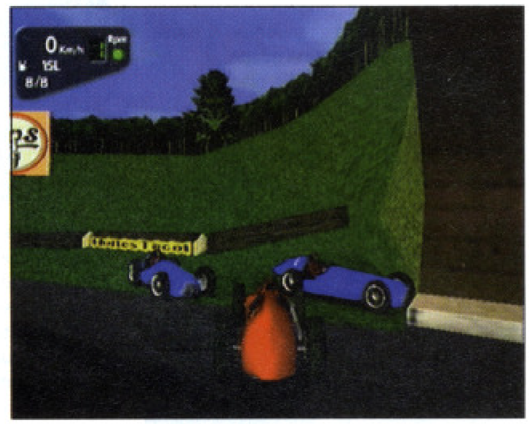
**La partenza è la fase più caotica della gara; fate attenzione ad evitare gli incidenti per non compromettere la vostra prova sin dai primi secondi di gioco**

riproduzioni delle controparti reali; in particolar modo il circuito di Montecarlo, con tutte le sue curve secche, il tunnel e i brevi rettilinei che attraversanò il principato monegasco è veramente spettacolare per livello di dettaglio, ma anche piste meno "coreografiche" sono state rese in maniera impeccabile. Purtroppo questa notevole cura dei particolari si ripercuote sulla fluidità dello scrolling che, nei percorsi più ricchi di dettagli subisce una evidente perdita di fluidità e velocità; se generalmente infatti la sensazione di velocità è ben resa (soprattutto utilizzando le visuali interne) in situazioni particolarmente caotiche (quasi sempre alla partenza) sono chiaramente visibili degli scatti che non influenzano la giocabilità ma che non dovrebbero essere presenti in una console delle potenzialità del Dreamcast, Diminuzione di fluidità e della velocità caratterizzano purtroppo anche l'opzione di gioco in coppia, comunque in grado di garantire divertimento; giudizio globalmente positivo anche per quanto riguarda l'accompagnamento sonoro, anche se è limitato ai soliti effetti sonori che riproducono i rombi dei motori e i rumori degli scontri delle vetture.

## CONCLUSIONI

In **Monaco Grand Prix Simulation 2** quindi sono presenti aspetti positivi e negativi; anche se bisogna considerare che si tratta di una console ancora giovane, e che quindi i programmatori non sanno in che modo sfruttarne al meglio le potenzialità, i rallentamenti rimangono un problema in teoria inaccettabile su una console di tale



potenza. E' quindi a livello tecnico che risiedono i principali difetti del titolo Ubi Soft che, dal punto di vista strutturale e delle opzioni ci è sembrato globalmente curato con attenzione. Nel confronto con **Sega Rally 2**, titolo comunque di impostazione differente, esce globalmente vincitore il titolo Sega, anche se per gli appassionati della Formula 1 che stanno cercando un gioco che può essere sia immediato (e quindi adattissimo anche per le sfide contro un amico) che più complesso, dovrebbero comunque perlomeno provare a giocare a **Monaco Grand Prix Racing Simulation 2**.

**SI RINGRAZIA HALLOWEEN GAMES PER IL CD**

## PAGELLA

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 77 |
| SONORO | 78 |
| GIOCABILITÀ | 81 |
| LONGEVITÀ | 81 |
| GLOBALE | 80 |



**Con le macchine storiche si possono rivivere le prime gare di Formula 1; peccato solo non siano presenti anche monoposto di altre epoche**

## A SPASSO NEL TEMPO

Rispetto alla versione per Nintendo 64, di cui abbiamo avuto modo di parlare nello spazio dedicato alla anteprime, in **Monaco Grand Prix Simulation 2** per Dreamcast è presente una ulteriore modalità di gioco che consente di gareggiare utilizzando delle auto d'epoca in perfetto stile anni '50. Questa idea è decisamente interessante e consente, tra l'altro di cimentarsi con mezzi che necessitano di uno stile di guida completamente diverso; se infatti con le vetture moderne si possono affrontare curve abbastanza secche anche ad alta velocità senza troppi problemi, con questi mezzi del passato il controllo è molto più difficile e già rimanere in strada nelle prima partite può essere una vera e propria impresa. Bisogna comunque sottolineare che il fascino di queste vetture è innegabile e che si possono sopportare anche problemi di questo genere, superabili con un po' di allenamento.


Notizie freschissime, recensioni
"strong", i trucchi più aggiornati
un mare di utili informazioni
OGNI MESE
IN EDICOLA
GRUPPO FUTURA
LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION
100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION
Eos
Area 51
Strikepoint
The Hex Missions
PREVIEW
REVIEW



# Power Stone

Per moltissimi anni il marchio Capcom è stato sinonimo di innovazione, originalità, estro e inventiva, tanto che alla softco nipponica può essere tranquillamente assegnato il merito di aver dato una spinta fondamentale alla crescita del mercato globale dei videogiochi, tanto per quanto riguarda i sistemi per uso domestico (soprattutto nel caso del Super Nintendo), quanto per quelli concepiti per l'esclusivo utilizzo in sala giochi. C'è stato però un lungo periodo in cui Capcom ha rischiato grosso, fossilizzandosi su una serie apparentemente interminabile di picchiaduro sempre uguali e arrivando a perdere molta dell'importanza faticosamente guadagnata nel corso degli anni; ma se è vero che la grandezza di un uomo (o di una compagnia, in questo caso) si vede soprattutto néi momenti difficili, bisogna senza dubbio riconoscere ai responsabili Capcom il merito di aver dato qualche anno fa una notevole prova di coraggio e forza. Con titoli fondamentali come i due **Resident Evil** e picchiaduro (finalmente diversi dal solito, soprattutto agli occhi di un esaminatore attento e non superficiale) del calibro di **Rival Schools**, **Street Fighter Zero 3** e **Pocket Fighter**, il reparto creativo di Capcom ha dimostrato in tempi recenti di poter dare ancora un notevole impulso alla creatività nei videogiochi, pur senza rinunciare a quelle che sono le tradizioni ormai consolidate della softco. Ed è in quest'ottica che va visto **Power Stone**, classificabile come un mix vincente tra la giocabilità classica e le soluzioni dei picchiaduro di vecchia scuola (come ad esempio **Final Fight**, sempre targato Capcom) e l'inconfondibile vena innovativa del nuovo corso di questa poliedrica software house.





## GET READY... FIGHT!

Le differenze tra i picchiaduro tradizionali e **Power Stone** sono immediatamente evidenti persino nell'ambientazione e nella caratterizzazione dei personaggi e delle locazioni in cui essi si battono, il che contribuisce a staccare questo titolo dalla massa sin dal primissimo istante, ancora prima di mettere mano al joypad. I cliché fondamentali di questo genere videoludico in effetti rimangono, ed è per questo che nel parco lottatori troviamo i classici personaggi grossi e lenti, le ragazze rapide e leggere e gli immancabili combattenti a tutto tondo, adatti ai principianti e a chi non predilige uno specifico stile di gioco; queste osservazioni mettono però in luce il motivo del rispetto di queste regole fondamentali dei picchiaduro, che Capcom ha preferito non infrangere per fornire a qualunque tipo di utente un personaggio con cui trovarsi a proprio agio nell'affrontare i duelli. Questi ultimi avvengono in una ipotetica e assai bizzarra reinterpretazione del diciannovesimo secolo, in cui oggetti letali come mitragliatori Gatling, lanciafiamme e bazooka convivono pacificamente con scenari dal look squisitamente retro', riccamente "arredati" con suppellettili che vanno dalla semplice panchina alla trave di sostegno per la volta del soffitto (il cui ruolo viene svolto negli scenari all'aperto da lampioni in perfetto stile inglese). L'unica caratteristica comune a tutti questi oggetti, posta da Capcom alla base dell'intero impianto di gioco, è l'assoluta interattività; ognuno di essi, se contraddistinto da un cerchio colorato (facilmente individuabile al suolo), può infatti essere afferrato e scagliato contro l'avversario, che potrà chiaramente fare lo stesso. Questo mutuo scambio di cortesie costituisce a tutti gli effetti il sistema principale per vincere, attorno al quale i designers nipponici hanno costruito una serie di arene tridimensionali appositamente pensate per incoraggiare questo tipo di atteggiamento tattico; ecco spiegato il motivo per cui le ambientazioni sono così articolate e ricche di ostacoli da scavalcare con salti e capriole, badando nel frattempo alle numerose zone sopraelevate e ai pilastri attraverso i quali è talvolta possibile raggiungere addirittura il tetto di una casa o l'albero di una nave. Oltre a fornire un terreno di gioco estremamente adatto ad una forma di lotta basata principalmente sul lancio di grossi oggetti contundenti e sullo sradicamento di pilastri da usare come armi (gustosa opzione riservata ai personaggi più grossi), le arene di **Power Stone** sono nella maggior parte dei casi assolutamente spettacolari, superando in bellezza e completezza quelle di **Ehrgeiz** e costituendo da sole un ottimo motivo per acquistare il gioco.

## GIAPPONE EDO O RISTORANTE CINESE?

Alcune delle ambientazioni sono infatti curate all'inverosimile, con un'attenzione al dettaglio a dir poco maniacale che si spinge fino allo studio della posizione delle luci da far filtrare all'interno dell'arena attraverso finestre e fessure assortite. Gli elementi scenici sono inoltre estremamente dettagliati e ricoperti con textures nitide e vivacemente colorate (nonché, chiaramente, in alta risoluzione), ed è da rimarcare come alcune delle sezioni più grosse delle arene siano spesso animate e fondamentali nell'economia del gameplay, come accade ad esempio per l'enorme e pericolosissima ventola in movimento dell'officina

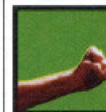




Normale che lei si schernisca, guardate che brutto!

## SCHEDA

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | CAPCOM |
| GENERE | PICCHIADURO |
| DISTRIBUZIONE | IMPORTAZIONE |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| NUMERO GIOCATORI | 1-2 |



mineraria chiamata Dawnvolta (dotata tra l'altro di nastri trasportatori che spingono i lottatori verso un rullo chiodato e una fornace centrale che si lascia occasionalmente sfuggire spettacolari vampate di fuoco). La stessa cura è facilmente individuabile in tutti gli altri scenari, in cui troviamo soluzioni interessanti ed originali come la possibilità di accedere al tetto della casa (in stile tipicamente Edo) del samurai Ryoma, la rete (anch'essa accessibile) sospesa e gli insidiosi cannoni funzionanti sulla nave pirata di Kraken e la caotica distribuzione di tavoli e sedie nello stupendo ristorante che fa da scenario per Wang Tang (che riveste con tutta probabilità il ruolo di miglior livello mai visto in un qualsiasi picchiaduro, con i suoi colori caldissimi e la perfetta credibilità di tutti gli elementi della scenografia). Tutti questi deliziosi virtuosismi fanno ovviamente parte del ricchissimo bagaglio dei designers Capcom, che ancora una volta sono stati in grado di creare un livello di caratterizzazione e originalità grafica assolutamente impareggiabile e potenzialmente piacevole per qualunque tipo di giocatore.





**Grande, grosso e fifone... eppure lei è così graziosa!**



## LEZIONI DI GIAPPONESE

**Traduzione Menu Options**

Questo è il menu disponibile sin dall'inizio, in cui è possibile modificare i parametri fondamentali del gioco per adattarlo alle proprie esigenze. Le opzioni fornite sono quelle standard dei picchiaduro Capcom, con l'eccezione dell'abilitazione del PuruPuru Pack (sesta voce del menu) che chiaramente necessita della presenza del relativo add-on per poter essere attivata.

**Opzione nr. 1:** livello di difficoltà.
**Opzione nr. 2:** limite di tempo per ogni round.
**Opzione nr. 3:** numero dei round per ogni incontro.
**Opzione nr. 4:** portata dei danni inflitti.
**Opzione nr. 5:** uscita audio - Stereo (default) o Mono.
**Opzione nr. 6:** attivazione delle vibrazioni del PuruPuru Pack.
**Opzione nr. 7:** configurazione dei tasti del joypad.
**Opzione nr. 8:** ritorno alle opzioni di default.

**Traduzione Menu Extra Options**

Questo secondo menu diventa disponibile solo dopo aver completato il gioco almeno una volta con un personaggio qualsiasi, e serve per gestire le caratteristiche aggiuntive relative al gameplay e agli oggetti speciali che vengono attivati quando si termina il gioco con altri personaggi.

**Opzione nr. 1:** numero delle Power Stone - 3 (default), 4 o 5.
**Opzione nr. 2:** abilitazione della barra Power Gauge.
**Opzione nr. 3:** abilitazione di oggetti e armi extra.
**Opzione nr. 4:** abilitazione dei danni extra.
**Opzione nr. 5:** visualizzazione su schermo del contatore dei round.
**Opzione nr. 6:** portata dei danni per gli attacchi standard.
**Opzione nr. 7:** portata dei danni per gli attacchi speciali.
**Opzione nr. 8:** ritorno alle opzioni di default.

### MAZZATE

Una volta assodato l'eccellente livello qualitativo di **Power Stone** non rimane che affrontare l'argomento gameplay, inteso in questo caso come "somma" dell'ingegnoso impianto di gioco, delle trovate inserite da Capcom, del sistema di controllo e di tutti quei dettagli che possono fare la differenza tra un capolavoro e un gioco "solamente" buono. Per quanto riguarda la struttura in senso stretto, abbiamo già parlato della notevole importanza degli oggetti all'interno del gioco; un utilizzo corretto di vasi, tavoli, sedie e barili riesce infatti a fare molte volte miracoli, rimarcando per l'ennesima volta l'estrema importanza di questo fattore e mettendo contemporaneamente in luce il rilievo (ancora maggiore, se possibile) delle armi disseminate all'interno delle arene. Gli ordigni offensivi inseriti nel gioco costituiscono infatti uno dei metodi più efficaci per eliminare l'avversario, che potrà essere di volta in volta cannoneggiato, bersagliato con bombe di diversa foggia, arrostito con un lanciafiamme, affettato con un enorme spadone e così via; non mancano chiaramente i bonus difensivi, che si limitano comunque a fornire una relativa protezione nel caso dello scudo e reintegrare l'energia persa se assunti sotto forma di cibo. Sono invece molto più importanti e preziose le tre gemme (blu, rossa e gialla) che Capcom ha inserito per accelerare il ritmo e la frenesia di **Power Stone**; all'inizio di ogni round i combattenti hanno in dotazione uno dei tre gioielli, mentre il terzo appare dopo qualche secondo in una posizione casuale dell'arena. Le gemme intascate dai lottatori sono ovviamente recuperabili in qualsiasi momento, previa elargizione di una combo all'indirizzo del personaggio al quale si vogliono sottrarre le pietre. La rilevanza di queste ultime sta nel fatto che, dopo averle collezionate tutte, ci si trasforma in una versione potenziata (in molti casi notevolmente pittoresca) del proprio alter ego, che per un limitato periodo di tempo avrà a disposizione colpi a distanza potentissimi e diventerà praticamente invulnerabile. Al termine del lasso di tempo in cui la mutazione è attiva le gemme verranno ridistribuite in modo casuale sul campo di gioco, e la caccia






**Il libro in cui vengono mostrati gli oggetti bonus...**







Capcom, lanciami i componenti!

avrà nuovamente inizio. Detta così la cosa può sembrare simpatica, ma un po' banale, ma una volta entrati nel vivo del gioco si scopre immediatamente che non è affatto così; la corsa alle pietre magiche aumenta infatti in modo esponenziale la frenesia di **Power Stone**, eliminando di fatto la possibilità di scappare all'infinito e colpire il proprio avversario di tanto in tanto, aspettando lo scadere del tempo per vedersi assegnata la vittoria in base all'energia residua (come poteva magari accadere in **Ehrgeiz**). In altre parole, la combinazione tra oggetti da lanciare, armi da accaparrare, gemme da collezionare e attacchi a distanza potentissimi e incredibilmente spettacolari fa di **Power Stone** l'equivalente videoludico di un vero e proprio spettacolo di fuochi d'artificio, con esplosioni e scintille colorate che si rincorrono perennemente sullo schermo.

## LA POTENZA E' NULLA SENZA CONTROLLO...

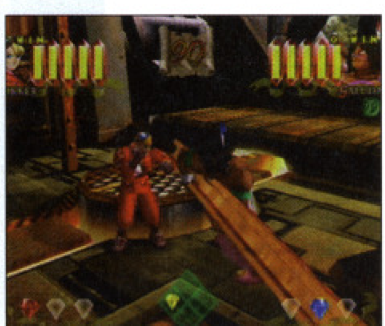
Una rosa di possibilità ampia come quella offerta da Capcom in **Power Stone** richiede inequivocabilmente la presenza di un sistema di controllo rapido e preciso, e al tempo stesso non troppo complicato;





quest'ultima necessità deriva soprattutto dalla reale tridimensionalità del gioco, che rende di fatto impossibile l'implementazione di un sistema di controllo articolato e complesso come quello dei picchiaduro bidimensionali o di quelli in cui la terza dimensione entra in gioco esclusivamente nelle schivate laterali. Di qui la coraggiosa scelta effettuata dai designers responsabili del controllo dei personaggi di **Power Stone**, che hanno optato (rischiando di indispettire i puristi, ovvero lo zoccolo duro degli utenti Capcom) per l'utilizzo di tre soli pulsanti deputati all'esecuzione di calci, pugni e salti. Le prime due azioni, se alternate nel modo giusto, daranno quindi luogo alle classiche combo (e alle ancor più classiche prese, nel caso che i due pulsanti vengano premuti contemporaneamente), mentre il salto verrà utilizzato per avere accesso alle sezioni più alte ed evitare alcuni tipi di attacco. Quest'ultima possibilità acquista uno spessore fondamentale nel momento in cui ci si rende conto che in **Power Stone** non è possibile parare i colpi dell'avversario, che andranno quindi schivati saltando o eseguendo un'apposita manovra di evasione; l'assenza della parata è inoltre un ulteriore incentivo all'innalzamento del ritmo di gioco, che in occasione delle trasformazioni raggiunge il massimo grazie agli attacchi speciali eseguibili con la pressione simultanea dei tasti di calcio e salto, oppure pugno e salto. A questo punto dovrebbe essere chiaro per tutti (puristi compresi) il miracolo operato da Capcom, che pur offrendo un sistema di controllo semplice e accessibile a tutti ha evitato la trappola di un gameplay elementare e banale; questi, del resto, sono due aggettivi che nessuno penserebbe mai di affibbiare a **Power Stone** dopo aver visto il gioco in azione, anche se solamente per pochi secondi...





Vi avevamo detto che si possono sradicare le travi?

**Molti videogiocatori non gradiscono i picchiaduro, e questo è un dato di fatto, mentre molti altri li apprezzano solo nella forma più tecnica ed estrema, ed anche questa è una delle poche certezze offerte dal mercato internazionale dei videogiochi. Sono però dell'idea che nessuno dovrebbe negarsi il piacere di possedere una copia di *Power Stone*, indipendentemente dai propri gusti in materia; il gioco Capcom è infatti in grado di offrire una dose spropositata di divertimento allo stato puro a chiunque abbia almeno 5 minuti di tempo da dedicare all'apprendimento del semplicissimo sistema di controllo e all'assorbimento delle raffinate tecniche di gioco, che riescono (incredibilmente) ad essere sottili ed immediate al tempo stesso. Se poi avete degli amici con cui organizzare tornei ad eliminazione conditi dai classici sberleffi e accompagnati da chili e tequila, sappiate che troverete in *Power Stone* un gioco praticamente eterno.**

## PAGELLA

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 93 |
| SONORO | 92 |
| GIOCABILITÀ | 93 |
| LONGEVITÀ | 90 |
| GLOBALE | 90 |

# Puyo Puyon

Con il passare del tempo vanno crescendo sempre più i titoli a disposizione degli utenti DC. Le saghe si arricchiscono di nuovi capitoli e così, dopo il pregevole **Tetris**, è la volta di Sega che porta alla nostra attenzione l'ennesimo update del suo oramai arcinoto **Puyo Puyo**. La storia, come al solito, è nulla, ed il tutto può essere riassunto con l'ennesima pulzella che dovrà battagliare con una serie di artisti circensi per recuperare il suo piccolo, morbido coniglietto. L'immancabile sequenza di apertura si segnala per una grafica di buon livello. Il cartoon è infatti estremamente colorato e definito, i personaggi sono dotati di un'ottima caratterizzazione e l'unico inconveniente riguarda alcuni scatti ravvisabili durante i cambi di inquadratura. Le modalità di gioco sono estremamente classiche e offrono al giocatore la possibilità di cimentarsi con il canonico solitario, uno scontro feroce contro un avversario umano oppure l'ottimo Story Mode che, di fatto, rappresenta il vero cuore del gioco. Le opzioni offrono la possibilità di settare il livello di AI del comp, di modificare la configurazione dei tasti, il sound, di visionare il Ranking e così via. La meccanica è, tutto sommato, classica. Abbiamo un pozzo nel quale verranno gettati dei blocchi colorati composti da 2 unità. Potremo ruotare, spostarli in orizzontale e in verticale. Lo scopo sarà, ovviamente quello di allineare 4 o più esserini dello stesso colore, fatto ciò assisteremo alla consueta pulizia ludica. Detto ciò esistono 2 differenze fondamentali fra questo titolo ed altri prodotti appartenenti allo stesso genere. Primo, non valgono le diagonali ma i pezzi dovranno essere legati fra di loro in maniera lineare. Secondo, i blocchi non saranno statici ma potranno essere scissi, "rotti". Sullo schermo non ci saranno quindi buchi, spazi vuoti come ad esempio accadeva in **Tetris**. Questo perché lo scopo del gioco non è tanto quello di tanto ripulire lo schermo quanto di riuscire a eliminare blocchi a catena. Per poter vincere infatti dovremo alzare il livello dei blocchi nel pozzo dell'avversario e, per far ciò, dovremo operare una serie più lunga possibile di combinazioni che, a seconda della lunghezza e del numero dei pezzi interessati, spediranno dalla parte avversaria una serie i pezzi trasparenti che non potranno essere eliminati direttamente a solo distruggendo i blocchi circostanti. La musica è riprodotta utilizzando il chip della macchina. Le melodie risultano così molto "synth", dotate di poco corpo e prive di quell'effetto magnetico di altri prodotti similari. Gli intermezzi fra un avversario e l'altro sono costituiti da una serie di immagine statiche, prive di animazioni; il testo è ovviamente in Giapponese e non si segnala la presenza di alcun parlato. Il problema principale, i dubbi su **Puyo Puyon** sono da ricercarsi in una certa casualità, in una mancanza di strategia che affligge in generale le varie fasi di gioco. Il tipo di struttura non consente infatti al giocatore di pianificare le mosse in esecuzione e le loro conseguenze. Le prime 2, 3 combinazioni possono essere cercate, detto ciò quello che segue è troppo spesso frutto demla sorte. Ci si riduce così ad ammassare pezzi di colore analogo in una o più parti dello schermo per passare poi alla eliminazione di una riga, sperando che i blocchi che scendono vadano ad generare reazioni a catena goduriose per noi e dannose per l'avversario.













***PP* è il classico puzzle game che punta tutto sulla velocità e sul colpo d'occhio. Non è infatti richiesta una grossa capacità di pianificazione delle mosse con il risultato di rendere il titolo immediatamente giocabile. Il rovescio della medaglia è che, con il progredire del gioco, si ha la sensazione di perdere qualcosa, di non avere sempre tutto sotto controllo e, soprattutto, che in certi frangenti il comp vinca più per fortuna che non per abilità o per un nostro errore. Questo fattore mina pesantemente il feeling del prodotto che risulta così rivolto a tutti quegli utenti non avvezzi a queste produzioni e che prediligono il colpo d'occhio al totale controllo.**

**SI RINGRAZIA**
**CRAZY VIDEO**
**PER IL CD**

**70** GLOBALE

SCHEDA

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | SEGA |
| GENERE | ROMPICAPO |
| DISTRIBUZIONE | IMPORTAZIONE |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| NUMERO GIOCATORI | 1-2 |

# Psychic Force 2012

I beat'em up sono uno dei mattoni fondamentali, una parte importante della biblioteca di una console oltre ad essere un genere che vanta migliaia e migliaia di estimatori. Quest'ultima "qualità" ha dato una mano notevole alla diffusione di questi titoli che, da un paio di anni a questa parte, oltre ad aver raggiunto standard particolarmente elevati, si sono differenziati dando vita a svariati filoni. Così sono progressivamente spariti i cari e vecchi giochi, i titoli sparacazzotti dove bastava premere freneticamente i tasti per avere salvo il grugno. Combo, megamosse, team di lottatori, sottogiochi assortiti sono oggi all'ordine del giorno e anche i vari ring hanno assunto un aspetto più solido con l'avvento della terza dimensione. In questo panorama si presenta questo **PF2012**, un game targato Taito, che a differenza di molti suoi colleghi punta tutto sulla rapidità e su un sistema di controllo particolarmente intuitivo. Basterà questo a fargli guadagnare il favore del grande pubblico? In Giappone sembrerebbe di si, ma qui in Europa?



### POTERE AL CERVELLO

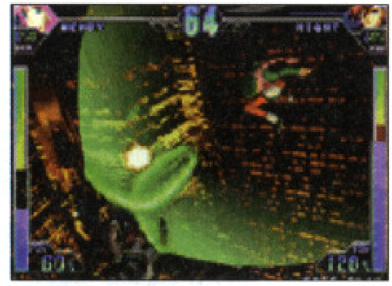
Le opzioni a disposizione del giocatore risultano molto classiche con l'arcade, lo story mode, vs vari, il watch, sessioni di allenamento e la solita schermata dei settaggi comprensiva di tutte le voci tipiche di questo genere di produzioni (controlli, tempo ecc. ecc.). Scendendo più in dettaglio, con l'Arcade vi troverete impegnati in svariati scontri contro tutta una serie di avversari fino alla loro o la vostra fine. Idem per lo story mode, solo che in questo caso i round saranno preceduti da simpatici teatrini che vi spiegheranno il perché di tutta questa violenza. Altra carta doppia è costituita poi dai vari Vs. Ancora ci saranno i soliti combattimenti anche se qui il giocatore avrà la possibilità di scegliere l'avversario più o meno umano da affrontare. Il watch mode oramai tanto di moda è la classica opzione da negoziante, un lungo e prolungato demo in grado di aumentare la produzione di bava, però a casetta risulta quasi inutile. Anche il Training non si segnala per particolari trovate se non per la possibilità di provare senza limiti di tempo e energia tutti gli attacchi e le percussioni disponibili. Facendo quindi due conti, Taito avrebbe potuto benissimo concentrare la struttura di gioco in un paio, al massimo tre opzioni. L'enorme spazio a disposizione del GD-Rom deve però aver convinto i programmatori del Sol Levante a moltiplicare le modalità disponibili rispetto all'arcade originale e questo pur non avendo la benché minima idea di cosa inserire.



Un beat 'em up non è tale senza personaggi caratterizzati da vestiti beoti

### ALL RANGE BATTLE

Il sistema di controllo e, più in generale, l'intera struttura di gioco di questo **PF2012** risultano estremamente basiche. Questo, se da un lato limita l'iniziale periodo di purgatorio, dall'altro incide in maniera sostanziale sulla longevità del prodotto. Il modus operandi del gioco vi vedrà combattere all'interno di un cubo sospeso in aria. In questo ring surreale i controlli ci permetteranno di bloccare, attaccare, oltre che usare i nostri poteri psichici. Niente salti invece, rimpiazzati da una serie di brevi scatti, che però risulteranno praticamente inutili contro i seguaci della macchina. Gli avversari di poligoni e texture si dimostreranno infatti dannatamente abili nei movimenti, relegandovi quasi sempre a distanza di sicurezza per poi massacrarvi non appena abbasserete la guardia. Ovviamente, come succede in tutte le migliori famiglie, anche qui i vari character avranno a disposizione una serie di tecniche segreti che varieranno automaticamente a







seconda della distanza del vostro contendente. Molto limitata risulta invece la selezione delle combo, costituite da una semplice pressione di un paio di tasti. Le combinazioni eseguibili raramente andranno oltre i 4 o 5 copi e l'unica abilità richiesta sarà un discreto tempismo. Detto ciò il modo migliore per stendere al tappeto un avversario saranno, ancora una volta, i famigerati colpi speciali. Tuttavia il loro impiego sarà qui limitato dalla presenza di una barra, collocata sul lato dello schermo, che indicherà il vostro livello di carica.



### JUNIOR

Così come vuole il background del gioco, i vari personaggi traggono i loro poteri non tanto dai loro poderosi muscoli quanto dai loro cervelli. Per essere perfettamente in linea con i nostri paladini anche a noi, prima di poter scendere in campo, una volta selezionata la modalità di gioco ed il personaggio, sarà richiesto un certo sforzo mentale. Dovremo selezionare lo



Ti faccio un cubo così!

## SCHEDA

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | TAITO |
| GENERE | PICCHIADURO |
| DISTRIBUZIONE | IMPORTAZIONE |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| NUMERO GIOCATORI | 1-2 |



Qualche simpatica scena dell'intro di Psychic Force 2012...

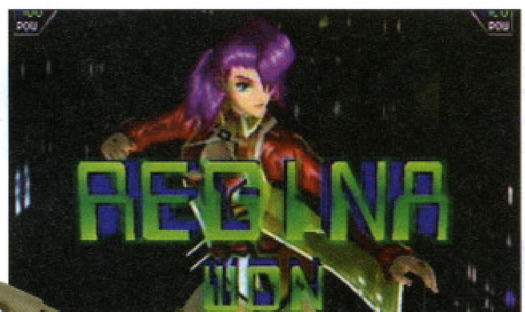








stile di combattimento il che andrà ad incidere o sulla vostra velocità o sulla potenza dei vari colpi. In termini di resa su schermo, bisogna dire che i risultati ottenuti dai programmatori di Taito sono abbastanza contrastanti. I vari background infatti, pur vantando una buona quantità di animazioni, risultano dannatamente bidimensionali, il che li pone in netto contrasto con la solidità dei vari fighter e senza possibilità di paragone alcuno con giochi quali **Power Stone**. Il teatro stesso degli scontri non è altro che una serie di linee tirate in aria che, di certo, non costituiscono un peso per il potente processore del DC. Fortunatamente, i vari fighter risultano definiti, dettagliati oltre che molto ben caratterizzati. Gli effetti vanno dalle trasparenze ai classici riflessi e sorgenti di luce che, comunque, si scontrano con la pochezza dei fondali. Detto ciò, la parte migliore e più impressionante del prodotto sono sicuramente gli attacchi speciali capaci di generare veri e propri cataclismi sullo schermo, con cadute di meteoriti e apocalissi varie. Passando invece al versante audio, sicuramente le varie melodie presenti nel gioco sono state ben studiate. Gli accompagnamenti risultano perfetti per le varie situazioni, calzanti ai vari scontri e questo, nonostante alcuni temi siano un tantino lenti.




**Date le origini non certo umili di *Psychic Force 2012*, mosso al bar dalla potente scheda Wolf di Taito, alcuni potevano aver dei dubbi sulla possibilità di godere di una fedele conversione di questo titolo particolarmente famoso nel paese del Sol Levante. Invece, a differenza degli esperimenti di conversioni precedenti, *PF2012* risulta un porting praticamente perfetto dall'arcade originale. Tutti gli elementi sono stati fedelmente riportati, dall'ottima qualità delle texture alla velocità e alla fluidità delle animazioni. Il livello di giocabilità e l'AI dei vari avversari si attesta su buoni livelli, tuttavia esiste un inconveniente legato all'estrema fedeltà della conversione. Infatti, nonostante la schermata di apertura sia letteralmente infestata da svariate modalità di gioco, *PF2012* risulta niente più che l'ennesimo beat 'em up 3D molto spettacolare ma abbastanza limitato, il che se da un lato rende il gioco perfetto per i videogiocatori alle prime armi, dall'altro diminuisce in maniera sostanziale il feeling a lungo termine del prodotto, il che con avversari come *VF3* e *Power Stone* in giro è molto grave...**



I fondali bidimensionali non sempre si sposano al meglio con il maggiore spessore dei vari personaggi




Le dimensioni e la portata delle mosse speciali è veramente incredibile

SI RINGRAZIA
BG GAMES
PER LA CARTUCCIA

## PAGELLA

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 79 |
| SONORO | 83 |
| GIOCABILITÀ | 78 |
| LONGEVITÀ | 75 |
| GLOBALE | 78 |

# Aero Dancing

I simulatori di aerei sono un genere che non ha mai riscosso grosso successo sulle console. I media, la piattaforma ideale per questo genere di produzioni è, e rimarrà, il PC che può godere di indiscutibili vantaggi dovuti alla presenza di periferiche quali tastiere, HD che costituiscono la dotazione standard e non una costosa aggiunta. Detto ciò, il primo game targato CRI per DC si segnala per una serie di trovate quanto meno originali oltre che per un particolare approccio a metà tra la simulazione e l'arcade. Partiamo subito con il dire che non si tratta di un titolo guerresco. Qui non ci saranno razzi da lanciare o caccia da abbattere. Non avremo carri e postazioni che ci spareranno contro ma il massimo che ci sarà concesso sarà quello di tracciare in aria strisce di fumogeni colorati. Il nostro ruolo sarà quindi quello di membro di una pattuglia di aerei acrobatici che saranno impiegati in una serie di evoluzioni.









## DAYS OF THUNDER

Le opzioni di **AD** ci consentono, di punto in bianco, di cominciare una nuova partita oppure di passare al Training. Questo però non sarà la classica modalità interattiva: si tratterà invece di una sorta di Tutorial nel quale il giocatore verrà sottoposto a un lungo e articolato spiegone sul come e dove effettuare determinate evoluzioni. Come al solito, inizialmente la selezione dei mezzi a disposizione sarà estremamente limitata. Avremo infatti la possibilità di poggiare il nostro sedere su un singolo caccia dopo di che, con il progredire del gioco e con il completamento delle missioni, ci verranno resi disponibili altri mezzi. Le modalità di gioco di **Aero Dancing** sono sostanzialmente tre. Le Blue Impulse ci porteranno in una vera e propria scuola di volo che per struttura e dinamica ricorda molto **PilotWings** per l'N64. Dovremo infatti affrontare tutta una serie di evoluzioni che verranno valutate con una serie di punteggi. Queste andranno dal semplice decollo, alla cabrata, all'atterraggio facendo attenzione a rispettare la quota e la velocità imposte durante i briefing pre-volo. Le Sky Mission Attack comprendono invece una serie di obbiettivi: dovremo infatti passare all'intero di alcuni cerchi che ci forniranno un punteggio. Ovviamente la loro ubicazione andrà dal rasoterra ad elevate altitudini costringendoci a evoluzioni tutt'altro che semplici. L'ultima modalità è il Free Flight. Potremo così librarci in volo in piena libertà accompagnati nelle vostre peregrinazioni da 2 o 4 compagni con i quali realizzare tutta una serie di spettacolose evoluzioni e coreografie aeree.





Di notte la città appare ancora più impressionante

## RAID, MOSCHE E ZANZARE

La meccanica di gioco di **Aero Dancing** si colloca a metà fra la simulazione e l'arcade. Per quel che riguarda il controllo del mezzo sono infatti presenti molti degli effetti tipici di un simulatore: abbiamo il Red e Black Out, lo stallo, la G-Force ed un maledettissimo effetto inerziale. I controlli dei vari caccia, per quanto realistici, risultano tutto sommato semplici, razionali e ben distribuiti rendendo di facile accesso tutti i comandi primari. Le visuali a disposizione sono 3: una dal cockpit, una esterna e una estremamente larga. La vittoria potrà essere ottenuta seguendo le indicazioni o colpendo i relativi bersagli con il muso del caccia quindi, una volta terminato lo stage, ci verrà data la possibilità di gustare un pregevole replay oltre che registrare la nostra prestazione su un VMS. I caricamenti fra una missione e l'altra sono generalmente veloci. La grafica dei fondali è costituita da molte texture, pochi sono i poligoni e spesso l'effetto "edifici" è reso tramite sprite mascherati da 3D. Certo, il livello City risulta ricco di palazzi e costruzioni 3D, purtroppo è anche ravvisabile un certo effetto di clipping (visibile soprattutto







Bersaglio in vista? No, purtroppo sarà uno di quei maledetti cerchi da attraversare, uff...

## SCHEDA

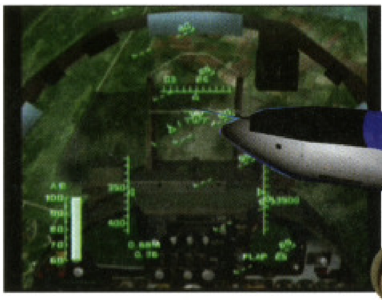
| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | CRI |
| GENERE | SIMULAZIONE |
| DISTRIBUZIONE | IMPORTAZIONE |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| NUMERO GIOCATORI | 1 |

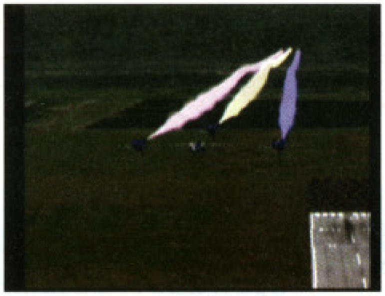


I modelli degli aerei sono forse le cose migliori del gioco...

quando si sale di quota) oltre ad una certa foschia di fondo che pur non minando la giocabilità del prodotto rende questi stage meno evocativi rispetto a quelli "nature". Lo schema della Valley invece risulta molte ben definito, il mare vanta ottimi effetti di trasparenze ed il canalone è semplicemente eccezionale anche se un filino lento.



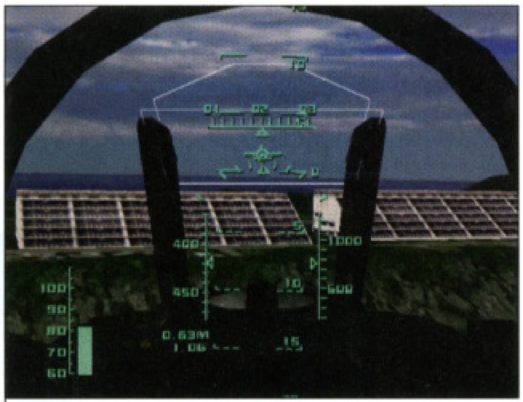




## COME UN B-52

A livello grafico gli aerei sono sicuramente la cosa più impressionante di **AD**. I vari aviogetti infatti risultano estremamente definiti e ricchi di dettagli. I riflessi e gli effetti di luce sono ottimi così come le varie ombre che si muovono e caratterizzano i mezzi. Le animazioni dei carrelli, dei flap e dei freni aerodinamici contribuiscono a migliorare il feeling del prodotto. Per quel che riguarda invece i fondali i risultati sono, ancora una volta, contrastanti. Le texture risultano estremamente definite e alcuni paesaggi e background come, ad esempio, il volo sull'isola al tramonto sono altamente evocativi. Detto ciò il numero di poligoni, ovvero la complessità dei fondali, risulta comunque piuttosto basso; è vero che la profondità dell'orizzonte è notevole tuttavia, analizzando gli stage cittadini, è possibile notare l'insorgere del più classico dei clipping unito ad una leggera nebbiolina di fondo. Questo appare strano soprattutto considerando che la velocità di gioco non è certo elevatissima. Fin quando ci si mantiene in quota il problema non è particolarmente evidente: buona fluidità, elevato frame rate e una totale mancanza di rallentamenti. Quando però si scende al suolo





In Aero Dancing si sente parecchio la mancanza di armi e di un po' di sana e genuina azione

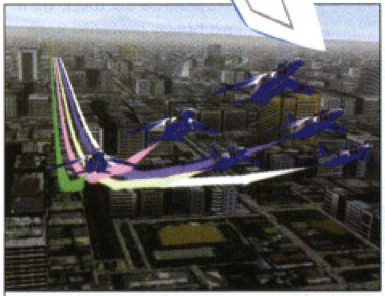
ci si accorge subito che qualcosa non quadra, il nostro jet si trascina infatti stancamente anche a 50 - 100 piedi dal suolo annullando di fatto l'emozione di passaggi radenti.





SI RINGRAZIA
BG GAMES
PER IL CD

***Aero Dancing* è un titolo strano che, per come ci appare, sarebbe potuto anche non uscire. Infatti se da un alto abbiamo una grafica pregevole ed altamente evocativa dall'altra abbiamo la totale mancanza di una vera e propria struttura di gioco. Di fatto tutto quello che ci troveremo ad eseguire saranno delle semplici manovre o passaggi che saranno affrontati con cura e una notevole lentezza. Si finisce così con l'incappare in sequenze visivamente spettacolari che però non portano nulla al giocatore. La scarsa, bassa velocità del prodotto, resa necessaria dalla completezza e del sistema di controllo del mezzo, fanno sì che il titolo non riesca ad eccellere né come simulatore né come gioco arcade dando così vita ad un ibrido in grado di incontrare i favori del pubblico solo per un breve lasso d tempo.**



A livello coreografico il lavoro svolto dai programmatori è tutto sommato pregevole

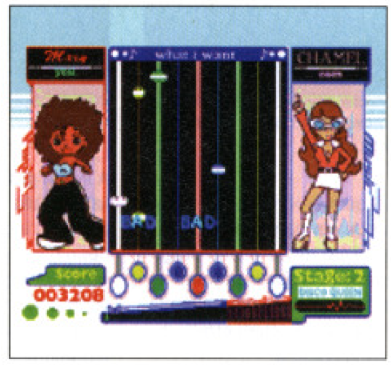
PAGELLA

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 78 |
| SONORO | 70 |
| GIOCABILITÀ | 68 |
| LONGEVITÀ | 65 |
| GLOBALE | 69 |

# Pop'N Music

**Pop 'N Music**, un titolo che ricorda molto un vecchio, vecchissimo gioco per PC Engine: **Pop'N Magic**. A voler essere pignoli, i due prodotti non si assomigliano per niente ed il tutto si risolve in un Pop. O meglio in un pop-pop, tunz-tunz dato che questo game segna l'ingresso di Konami nel verde mondo dei DJ virtuali. Il la struttura di gioco è molto semplice: il GD suona diverse melodie mentre dall'alto dello schermo cadono dei blocchi. Ogni blocco è un accordo che, ovviamente, corrisponde ad un tasto del pad o a uno dei super bottoni del controller dedicato a nove tasti (che guarda caso si chiama proprio Pop 'N Controller). Quando un blocco raggiunge la parte bassa dello schermo il compito del giocatore è quello di premere il tasto corrispondente in modo da generare una dolce e soave melodia. Ovviamente il tempismo è fondamentale ed è proprio in base alla precisione ed alla rapidità di esecuzione che verrete valutati. Per completare uno stage dovrete far salire l'indicatore presente nella parte bassa dell'area di gioco, portandola nella zona rossa e mantenendo il livello fino alla fine della canzone. Semplice ma anche intrigante. Il primo, e probabilmente, unico problema che hanno dovuto risolvere i programmatori è stato quello di adattare il sistema di controllo al pad del DC. In realtà non è che i ragazzi di Konami abbiano fatto tanto, hanno semplicemente inserito diverse modalità di gioco che implicano l'impiego di 5, 7 o 9 pulsanti. Quindi non dovrete far altro che selezionare il tipo di controller, passare alle modalità di gioco ed iniziare. Accade così che, a seconda della selezione, alcune note andranno automaticamente in esecuzione (di fatto vengono suonate dalla CPU) riducendo così il feeling del prodotto. Le opzioni vi consentono di partire con una sorta di Story Mode, fare un po' di musica sfidando liberamente i garzoni presenti nei livelli superati, allenarvi oppure puntare sulle opzioni. Qui potrete modificare il livello di difficoltà, la configurazione dei tasti, settare il sonoro, i record, ecc. ecc. Anche se **Pop** non è certo il titolo più atteso dai possessori DC, è indubbio che si tratti di un prodotto quanto meno curioso. Nonostante ciò, il primo impatto non è dei migliori: i 128 bit della console Sega non sono stati minimamente scalfiti dai programmatori di Konami con il risultato di avere una grafica molto, troppo anni '80, totalmente priva di effetti 3D. L'interazione con i fondali si limita al mero ostacolo: ci sono blocchi che scompaiono, finendo fuori dal campo visivo e rendendo diversi passaggi dannatamente difficili. I guys tra i quali scegliere il nostro novello MC saranno 3, come i livelli di difficoltà. Gli avversari invece, in perfetto stile **Parappa the Rapper**, avranno un look tipicamente cartoon, ed il loro hobby preferito sarà quello di dimenarsi sullo schermo. Fortunatamente il fulcro del prodotto non è la grafica. Ciò che conta è la musica che, grazie al cielo, si segnala per una estrema pulizia e qualità delle sintesi. Ovviamente la base di tutte le melodie è registrata su traccia mentre gli "assolo" del giocatore sono prodotti tramite il chip sonoro. A questo punto quello che resta da valutare è l'effettiva grado di godibilità di questo prodotto: in parole povere, se vi convenga o meno cacciare il grano per averlo. Personalmente mi sono anche divertito, grazie soprattutto alla presenza di un nutrito numero di amici, che però, per quanto simpatici e scrocconi non credo che possano fornire motivazioni sufficienti all'esaltazione per sittale prodotto.

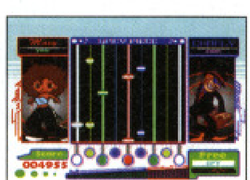












**SI RINGRAZIA**
**HALLOWEEN GAMES**
**PER IL CD**

**SCHEDA GLOBALE 60**

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | KONAMI |
| GENERE | ROMPICAPO |
| DISTRIBUZIONE | IMPORTAZIONE |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| NUMERO GIOCATORI | 1-4 |

***Pop'N Music* è un gioco anomalo. La musica è ok ma la realizzazione e il look sono veramente a terra; fortunatamente il sistema di controllo risponde bene anche se a volte i tasti e le note da premere sono davvero troppo incasinati. Ci sono un sacco di avversari, stage segreti e opzioni tuttavia, alla fine, si ci troviamo sempre di fronte ad un prodotto da provare in compagnia. Insomma, si tratta del classico titolo alternativo, con il quale si gioca e ci si diverte a patto di non esaltarsi più di tanto: ricordate sempre che queste sono cose da giapponesi...**

# DAI UN NUOVO INDIRIZZO AI TUOI DESIDERI.




# www.futura-ge.com

Se vuoi visitare un luogo di grande interesse, per te e per il tuo computer, fai un giro nel sito del Gruppo Editoriale Futura. Ci troverai tutte le riviste del Gruppo, fra cui Maxim, che in pochi mesi è già diventato un punto di riferimento per l'uomo d'oggi; e poi, c'è tutto il mondo di **Jackson Libri**, un vero patrimonio di strumenti indispensabili per vivere l'informatica da protagonisti; e le opere multimediali, gioielli di conoscenza e di divertimento, dedicate a vari argomenti. Nel sito del Gruppo Editoriale Futura ci sono anche utilissimi servizi, dagli abbonamenti alle ricerche, e tutto è facile da trovare e piacevole da navigare. **Non aspettare: muovi il dito, cerca il sito**.

**GRUPPO EDITORIALE FUTURA**

# Mystical Ninja 2

## Starring Goemon

Il passaggio dal bidimensionale al tridimensionale di una lunga ed affermata saga videoludica difficilmente avviene senza traumi. Un classico esempio è rappresentato da **Mystical Ninja - Starring Goemon** (**Ganbare Goemon: Neo Momoyama Bakufu no Odori** in Giappone) nel quale Konami, influenzata dal successo di **Mario 64**, ha finito per trasformare la prima apparizione poligonale del ninja mistico in una specie di versione medioevale del gioco dedicato all'idraulico nintendiano. Vista l'impopolarità del suddetto titolo, Konami ha deciso di ritornare sui suoi passi scegliendo per **Mystical Ninja 2** (**Ganbare Goemon: Derodero Doochu Obake Tenko Mori** in Giappone) una più classica e giocabile formula di gioco bidimensionale. Caratteristica che, unita ad una notevole cura al dettaglio sia dal punto di vista grafico che musicale, rende questo nuovo episodio di Goemon degno della storica saga a cui appartiene.

### IL RITORNO DEI MORTI VIVENTI

La trama di **Mystical Ninja 2 - Starring Goemon** è principalmente incentrata attorno ad un dispositivo in grado di resuscitare i morti progettato dal Professor Monoshi. Le incredibili potenzialità di questa macchina non passano inosservate a Sister Bisumaru, discendente del ninja Ebisumaru, che ritorna ancora una volta dal futuro per sottrarre il dispositivo. Come conseguenza il Giappone si trova invaso di fantasmi e mostri di ogni genere. Testimoni del furto, Goemon ed Ebisumaru decidono d'intervenire immediatamente per impedire che Sister Bisumaru provochi danni ben più gravi che la risurrezione di innocui mostriciattoli. In aiuto dei due ninja mistici accorrono alcuni loro alleati storici come la nukenin Yae, il ninja androide Sasuke, il super robot Goemon Impact e la sua nuova compagna Miss Impact.



**Se lasciati immobili i protagonisti si esibiscono in pose bizzarre**



Supportata da numerosi intermezzi generati in tempo reale, la storia narrata in **Mystical Ninja 2** conserva la tradizione della serie presentandosi come un'irriverente parodia del Giappone sia antico che moderno. I luoghi che visita Goemon durante al sua avventura sono come sempre popolati da assurdi personaggi che riempiono di umorismo anche le fasi di gioco più complesse e frustranti. Un'ennesima prova dell'estro e dell'abilità della Konami Computer Entertainment Osaka.

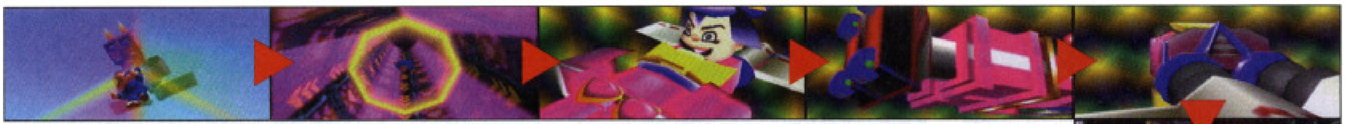
### RITORNO ALLE ORIGINI

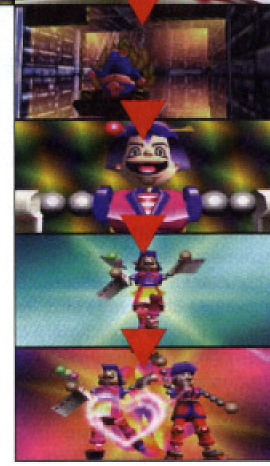
La formula di gioco impiegata in **Mystical Ninja 2 - Starring Goemon** s'ispira in parte a quella utilizzata nelle ultime incarnazioni a 16-bit della saga. Il giocatore deve affrontare diverse mappe di gioco suddivise da aree unite da percorsi prefissati. Per raggiungere i punti chiave presenti nella mappa è necessario superare diversi livelli intermedi in un ordine prefissato. In alcuni casi viene anche data la possibilità di scegliere tra più vie caratterizzate da difficoltà differenti. Ognuno di questi livelli è costituito da una classica fase platform bidimensionale nella quale i protagonisti affrontano differenti tipi di mostri e ostacoli. Per quanto le aggressioni dei nemici provengano principalmente dai lati, vi sono anche casi in cui il giocatore viene attaccato avversari che provengono da differenti piani di gioco. Un'aggiunta esclusiva di questa versione di **Goemon** resa possibile dall'impiego della grafica poligonale. Terminato il livello si viene remunerati con uno dei salvacondotti necessari per raggiungere l'area finale presente nella mappa di gioco. A differenza dei precedenti episodi della serie, in **Mystical Ninja 2** le fasi platform possono concluse mediante più vie che vi consentono di accedere a differenti salvacondotti. Dato che il numero di questi ultimi necessario per raggiungere l'area finale di gioco è spesso superiore alla quantità di locazioni presenti sulla mappa, il giocatore è costretto a scoprire l'ubicazione di tutti i percorsi alternativi se vuole riuscire ad incontrare il boss finale. Un altro modo per ottenere i salvacondotti, consiste nel completare alcune prove che vi vengono proposte all'interno delle città. Queste ultime si svolgono all'interno dei livelli di gioco precedentemente completati e solitamente consistono nel recuperare alcuni oggetti o sconfiggere particolari nemici entro un limite di tempo prefissato. Benché lontane dai coinvolgenti sottogiochi che caratterizzavano i precedenti **Goemon**, queste missioni speciali costituiscono comunque una piacevole variante alle normali fasi di gioco. Dialogare con gli abitanti della città, oltre a permettervi di accedere ai suddetti sottogiochi, consente anche di sbloccare aree altrimenti inaccessibili e di recuperare importanti equipaggiamenti. Anche per l'esplorazione dei centri abitati, Konami ha scelto la classica formula di gioco bidimensionale ad eccezione degli interni degli edifici: questi ultimi presentano infatti inquadrature simili a quelle impiegate in **Mystical Ninja Starring**



## SCHEDA

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | **KONAMI** |
| GENERE | **AZIONE** |
| DISTRIBUZIONE | **UFFICIALE** |
| VERSIONE | **EUROPEA** |
| NUMERO GIOCATORI | **1-2** |





**Goemon**. Nelle città potete trovare alcuni negozi nei quali potete rifocillarvi ed acquistare l'equipaggiamento necessario ad affrontare il gioco. Nei ristoranti è possibile scegliere tra tre differenti piatti tipici della cucina giapponese che vi consentono di curare un numero più o meno elevato di punti ferita a seconda del loro costo. Negli Item Shop potete acquistare il ridotto equipaggiamento offerto dal gioco. Esso consiste principalmente in differenti qualità di onigiri, che consentono di recuperare automaticamente i punti ferita una volta uccisi, armature e vite extra. Se volete curare i vostri punti ferita senza spendere troppo denaro e nel contempo salvare la vostra partita (fortunatamente su cartuccia e non su Memory Pak), potete passare la notte in un albergo. Come negli episodi precedenti, la qualità delle camere in cui venite ospitati dipende da quanto volete spendere. Si va dai grandi dormitori completamente gratuiti alle lussuose camere con vasca da bagno. Quando sono stati recuperati tutti i salvacondotti richiesti dalla mappa di gioco, è finalmente possibile superare il portale che dà accesso all livello che conduce al boss. Quest'ultimo è costituito da una fase



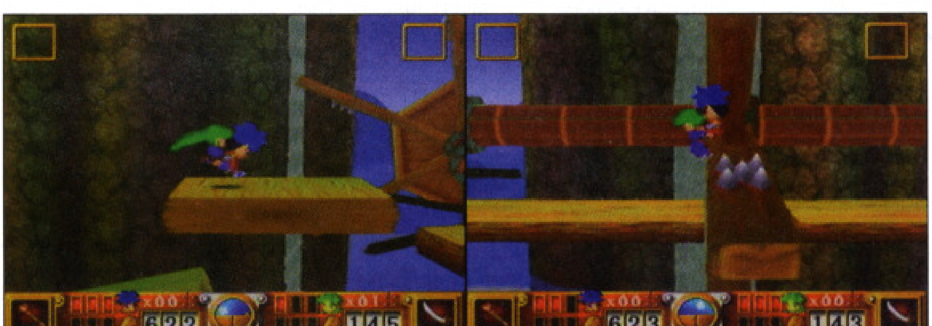
platform piuttosto lunga dalla difficoltà decisamente superiore rispetto alle normali aree di gioco. Una volta raggiunto il boss, lo si affronta in due differenti fasi. Nella prima lo si attacca utilizzando i personaggi mentre nella seconda lo si combatte a bordo dei super robot Goemon e Miss Impact. In alcune aree sono inoltre presenti dei sub-boss la cui difficoltà è solitamente piuttosto ridotta. Una delle aggiunte più significative tra quelle apportate alla meccanica di gioco di **Mystical Ninja 2 - Starring Goemon** è il trascorrere realistico del tempo, elemento che influisce pesantemente sulla meccanica di gioco. Nelle ore notturne infatti ai mostri già presenti nei livelli si aggiungono fantasmi la cui pericolosità è decisamente maggiore. Inoltre può capitare di dover attendere un determinato periodo della giornata per poter incontrare un personaggio necessario a progredire nell'avventura. Un'altra sostanziale differenza con gli episodi passati è una maggiore difficoltà dei livelli di gioco, soprattutto per quanto riguarda l'area finale prima dei boss. I numerosi ostacoli, molto spesso nascosti, e l'obbligo di ripartire dai poco frequenti Save Point una volta uccisi, rende il completamento di un livello finale al primo tentativo un evento piuttosto raro. Per quanto impegnativo, il gioco non risulta mai frustrante. Basta infatti un po' di pratica per avere la meglio anche del più ostico dei livelli.

## MYSTICAL NINJITSU

**Mystical Ninja 2 - Starring Goemon** presenta un sistema di controllo doppio che permette di utilizzare sia la croce direzionale digitale che il 3D Stick. Quest'ultimo, per quanto possa sembrare inizialmente poco pratico, si è rivelato estremamente comodo e preciso non appena ci si è abituati alla differente sensibilità del joystick analogico. Grazie alla possibilità di regolare la velocità dei passi del personaggio a seconda dell'inclinazione data allo stick, è possibile eseguire salti precisi senza rischiare di cadere accidentalmente dalle piattaforme. A rendere più immediato l'uso del 3D Stick vi è anche la maggiore comodità del tasto Z rispetto a quello L, entrambi utilizzati per la medesima funzione di gioco. Le azioni effettuabili dai personaggi non



**Gli alberghi offrono camere adatte ad ogni portafoglio**



**Durante il gioco in coppia è possibile muoversi uno sopra l'altro**

## DASH! DOUBLE IMPACT!

In **Mystical Ninja 2 - Starring Goemon** non poteva mancare la fase di combattimento con il super robot. Goemon Impact e Miss Impact appaiono solitamente alla fine di ogni livello consentendovi di ingaggiare ad armi pari l'immancabile mostro nemico. Quando si gioca da soli, il robot in primo piano viene controllato dal giocatore mentre quello sullo sfondo è gestito automaticamente dal computer. Premendo il tasto R è possibile scambiare la posizione dei due robot. Durante il gioco in coppia, il secondo robot viene controllato dal giocatore due. A differenza di **Mystical Ninja Starring Goemon**, il numero di tecniche impiegabili quando si è all'interno dell'abitacolo del robot è stato drasticamente aumentato. Oltre i soliti calci, pugni e proiettili e ora possibile eseguire ben sei azioni speciali mediante combinazioni dei tasti A, B, C e Z. Il robot di supporto si limita invece a colpire il nemico con i tre attacchi base.



**Alcuni incontri possono avvenire solo nelle ore notturne**







Di notte il numero dei nemici aumenta notevolmente

presentano particolari difficoltà di esecuzione. L'attacco, la cui efficacia è incrementabile fino a tre gradi di potenziamento, può essere eseguito sia in orizzontale che verso l'alto. Per il salto si impiega il tasto A; da notare che sia Goemon che Ebisumaru possono effettuare balzi particolarmente ampi grazie ad una loro caratteristica speciale. I tasti Z e L sono dedicato all'attacco secondario il cui utilizzo consuma le monete guadagnate durante il gioco. Mantenendo premuto il pulsante si esegue un colpo di maggiore efficacia che nel caso di Yae permette anche di trasformare le sue munizioni in proiettili guidati. Il tasto R è infine utilizzato per le abilità speciali dei personaggi come la pipa a catena di Goemon, il megafono di Ebisumaru e le trasformazioni acquatiche di Yae e Sasuke. Sparsi per i livelli vi sono inoltre alcuni mezzi come cavalli e robot che possono essere controllati dai protagonisti fino a che la struttura dell'area di gioco lo consente. E' infine ritornata la possibilità di giocare in coppia, probabilmente la caratteristica che più ha contribuito al successo delle versioni Super Famicom della saga. L'unica sostanziale modifica alla meccanica di gioco che comporta la modalità multigiocatore consiste nella possibilità di muoversi uno sopra l'altro. Una persona controlla il movimento mentre l'altra può dedicarsi solamente all'attacco. Questa funzione speciale, se da una parte evita i problemi di coordinazione dei salti dei due giocatori nelle aree di gioco più difficili, riduce però la mobilità dei personaggi. Il suo utilizzo è quindi limitato nei luoghi dove non sono necessari salti particolarmente lunghi. Importante sottolineare infine la compatibilità del gioco con il Rumble Pak che risponde prontamente ad ogni colpo subito dai protagonisti.



## ROBONATION

Per quanto Konami abbia deciso di ispirarsi agli episodi a 16-bit nello sviluppo della meccanica di gioco, questo non si può dire per la grafica che risulta particolarmente aggiornata. Personaggi e fondali sono interamente realizzati in 3D, vantaggio che consente una notevole qualità delle animazioni ed una più complessa struttura dei livelli di gioco. Per quanto i personaggi non presentino un ampio uso di texture, il loro livello di dettaglio è comunque abbastanza elevato da consentire di apprezzare le loro buffe fisionomie. Come è possibile notare nelle inquadrature ravvicinate ottenibili all'interno degli edifici, i volti dei personaggi sono inoltre completamente animati in modo da simulare il respiro e cambiare espressione facciale durante i dialoghi. Maggiore cura è stata posta nella realizzazione degli sfondi che non mancano di stupire il giocatore con complesse strutture poligonali. Ad arricchire il tutto vi è un buon utilizzo degli effetti speciali grafici del Nintendo 64 che incrementano la spettacolarità degli




scontri. **Mystical Ninja 2 - Starring Goemon** risulta particolarmente curato anche dal punto di vista sonoro presentando musiche divertenti, effetti sonori puliti e, per la prima volta nella serie, numerosi dialoghi parlati. Sono state inoltre incluse due canzoni affidate a due popolarissimi cantanti giapponesi. L'introduzione iniziale, il cui soggetto è chiaramente ispirato alle sigle degli anime, è accompagnata dal brano Smile Again cantato da Hironobu "Dragonball" Kageyama. La musica della trasformazione di Goemon Impact, intitolata Double Impact no Theme, è stata invece assegnata all'immortale Ichiro "Mazinger Z" Mizuki. Neanche a dirlo, entrambe le canzoni sono già disponibili sia su CD Single che all'interno del CD comprendente l'intera colonna sonora. La distribuzione dei suddetti CD è ovviamente prevista solo nel mercato giapponese. Con un po' di fortuna però, dovreste riuscire a trovarli in qualche negozio specializzato tra le produzioni più o meno legali della taiwanese Son May.

## PAGELLA

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 91 |
| SONORO | 93 |
| GIOCABILITÀ | 91 |
| LONGEVITÀ | 88 |
| GLOBALE | 90 |

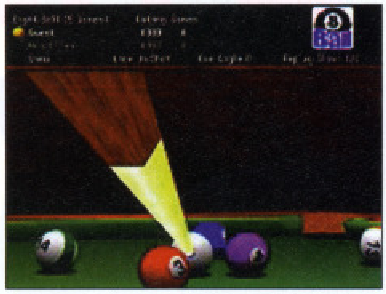
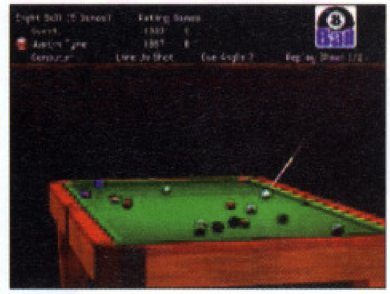



Lo spostamento di oggetti è spesso necessario per raggiungere alcune locazioni di gioco segrete

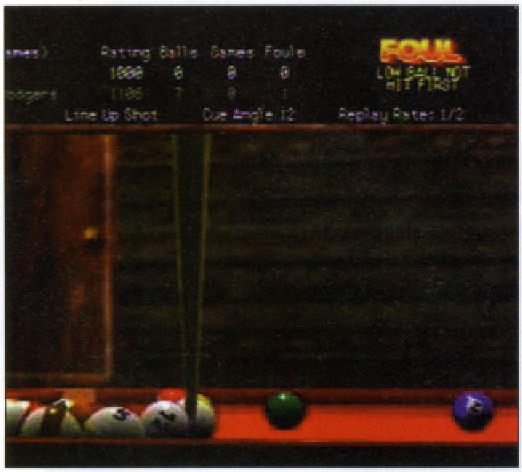
**Con *Mystical Ninja 2 - Starring Goemon* Konami è tornata gli antichi fasti delle versioni per Super Famicom proponendo un platform completo, divertente ed impegnativo. Sebbene non presenti quella varietà di sottogiochi che hanno caratterizzato gli episodi precedenti, la complessa struttura dei livelli e le missioni da portare a termine all'interno delle città evitano che il gioco risulti noioso e ripetitivo come il precedente *Goemon* per Nintendo 64. Qualità che, unite alla splendida grafica e alla colonna sonora estremamente curata, rendono *Mystical Ninja 2 - Starring Goemon* uno dei migliori platform disponibili per il 64-bit Nintendo.**

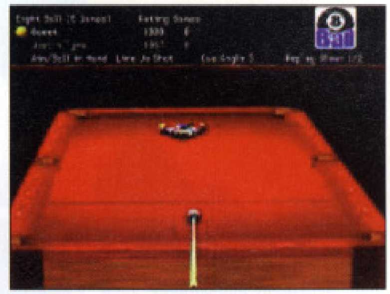
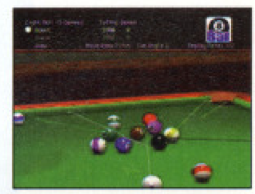
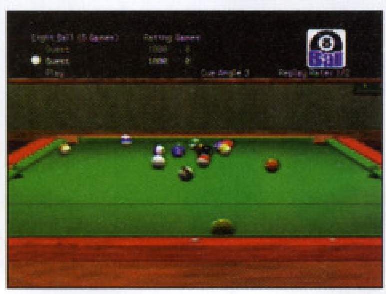
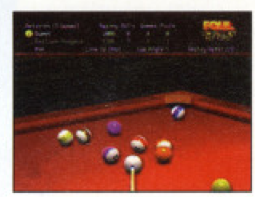

TEMPO FICO.
PREZZO AMICO.
VAGARY
12:38 28
AL-1 AL-2 CHI STP TMA
26 MO pm
WR 100
MODE
LIGHT
STA/STP
SPL/RES
•Movimento digitale al quarzo, con funzioni di ora, data, doppio allarme
•Cronometro, timer, doppio fuso orario e segnale orario
•100 mt impermeabile
•Funzione di illuminazione interna elettroluminescente
•30 modelli di differenti colori
L.69.000
VAGARY
Tekno
Studio Più

# Virtual Pool 64

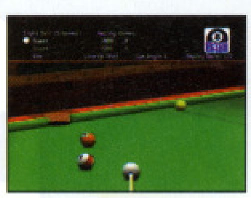
Il biliardo non è uno sport facile; chi crede che mandare una pallina in buca sia un'impresa semplice e alla portata di tutti si sbaglia, dato che per riuscire a eseguire un buon colpo bisogna studiare tutta una serie di fattori. La posizione delle altre palline, la necessità di colpire o meno di sponda, la potenza e eventuali effetti da imprimere alla pallina sono solo alcuni degli elementi che devono essere presi in considerazione prima di ogni tiro; a volte infatti, mandare una pallina in buca non è sempre conveniente ed è meglio studiare soluzioni alternative per riuscire, oltre ad avvicinarsi alla vittoria, a mettere in difficoltà l'avversario. Tutte queste caratteristiche sono state fedelmente riprodotte da Infogrames in **Virtual Pool 64**, titolo in cui gli appassionati di biliardo potranno trovare ben nove varianti di gioco, oltre a poter settare tutta una serie di parametri (e, di conseguenza, adattare le regole alle proprie esigenze) e a partecipare a tornei e a partite amichevoli; prima di iniziare una partita, soprattutto se non si conoscono al meglio le regole, è consigliabile leggere l'apposita schermata in cui viene spiegato in che modo si sviluppa il gioco (è sempre meglio sapere se si deve colpire la pallina con il numero più basso, se si devono colpire solo le piene, oppure se non si deve mandare in buca una determinata pallina) per evitare spiacevoli sorprese e per avere sempre chiaro in mente cosa bisogna fare. Una volta stabilito a quale variante si vuole giocare e il tipo di partita si può cominciare; l'impressione iniziale, abbastanza positiva, viene confermata una volta che si è "presa la mano" con il sistema di controllo. I colpi presenti sono infatti abbastanza numerosi e si possono imprimere effetti di ogni genere; per i principianti (o per coloro che vogliono rendere il gioco semplice) poi è possibile visualizzare la traiettoria di ogni colpo, sia della pallina bianca che di quelle colorate, in modo da poter studiare i vari tiri e imparare a giocare senza dover perdere ore e ore tentando di eseguire un determinato colpo. Abbastanza curata anche la realizzazione tecnica; se infatti i fondali sono abbastanza poveri e poco definiti, il tavolo è realizzato abbastanza bene, e i movimenti delle palline ci sono sembrati abbastanza realistici. Gli effetti sonori, ovviamente abbastanza limitati, riproducono in maniera più che adeguata i rumori di contorno di una partita di biliardo, con i colpi finali che vengono sottolineati dal fragoroso applauso del pubblico presente; il lavoro svolto da Infogrames è decisamente di buon livello, dato che **Virtual Pool 64**, può essere considerato un titolo interessante sia per i giocatori alle prime armi che per gli esperti di questo sport; la possibilità poi di sfidare diversi amici, unita alla presenza di diversi tornei e di numerose varianti regolamentari garantisce inoltre una buona longevità. E' vero che andare a giocare al bar è senza dubbio meglio, ma se non ne avete la possibilità, potete prendere tranquillamente in considerazione l'acquisto di questo titolo.



SCHEDA GLOBALE 80

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | INFOGRAMES |
| GENERE | SPORTIVO |
| DISTRIBUZIONE | UFFICIALE |
| VERSIONE | EUROPEA |
| NUMERO GIOCATORI | 1-4 |




**Uno dei punti di forza di *Virtual Pool 64* è certamente la presenza di una incredibile quantità di opzioni; oltre infatti a essere presenti ben nove diversi stili di gioco (che poi, a loro volta, possono contare su alcune varianti), è possibile anche variare le regole a proprio piacimento, prendere parte a tornei, e settare tutta una serie di parametri veramente notevoli. Oltre a questo bisogna poi sottolineare che anche la struttura di gioco è stata curata con attenzione e si possono eseguire, con un po' di allenamento, colpi di tutti i tipi, dai semplici tiri di sponda ai più difficili e spettacolari effetti; discreta infine la realizzazione tecnica, anche se in alcuni casi si ha l'impressione che la pallina non entri nella buca ma sparisca magicamente. Gli appassionati del genere quindi dovrebbero almeno provare Virtual Pool 64, non ne rimarranno delusi.**


L.69.000
L.138.000
E IN PIU' MEGAREGALO!
Aut. Min. Rich.
VAGARY Tekn0
Questo incredibile porta CD
in omaggio
con ogni orologio
• Movimento digitale al quarzo, con funzioni di ora, data, doppio allarme
• Cronometro, timer, doppio fuso orario e segnale orario
• 100 mt impermeabile
• Funzione di illuminazione interna elettroluminescente
• 30 modelli di differenti colori
GARANZIA 24 MESI
VAGARY
Tekn0
Garantito da CITIZEN
Studio Più

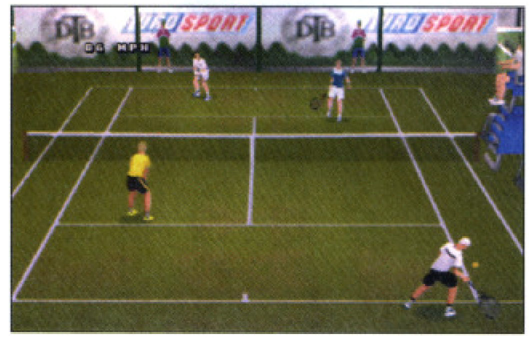
# All Star Tennis 99

Il livello medio del tennis italiano, purtroppo, è piuttosto basso; questa affermazione viene confermata sia dalla classifica mondiale ATP che dalla relativa rarità delle vittorie italiane in tornei di alto livello. Malgrado la finale raggiunta dalla nostra nazionale nella coppa Davis (dovuta anche al forfait dei migliori tennisti americani nella semifinale) infatti, è sempre più raro vedere un italiano avanzare sui prati verdi di Wimbledon, sul cemento di Flushing Meadows oppure sui campi in terra battuta del Roland Garros; manca quindi nel tennis italiano un personaggio in grado, con la sue capacità tecniche, di "risvegliare" l'interesse sia dei mass media che del pubblico (che attualmente è limitato solamente alla già citata coppa Davis e ai tornei del Grande Slam), dando nuova linfa a un movimento che nel corso di questi ultimi anni è riuscito a produrre solamente alcuni buoni giocatori, ma nessun campione di caratura mondiale. Anche per questo motivo è raro, in produzioni videoludiche trovare un tennista italiano, dato che solitamente vengono preferiti dalle software house testimonial più riconoscibili e famosi, vincitori di tornei importanti e in grado di attirare l'attenzione solamente con la propria presenza; questo è quanto accade anche in **All Star Tennis 99** di Ubi Soft in cui, oltre a tutta una serie di giocatori creati dal nulla, sono stati inseriti otto popolarissimi tennisti (Kraijcek, Philippoussis e Chang, giusto per citarne alcuni) ognuno riconoscibile, oltre che per le fattezze fisiche, anche dallo stile di gioco che riproduce fedelmente quello della controparte reale.

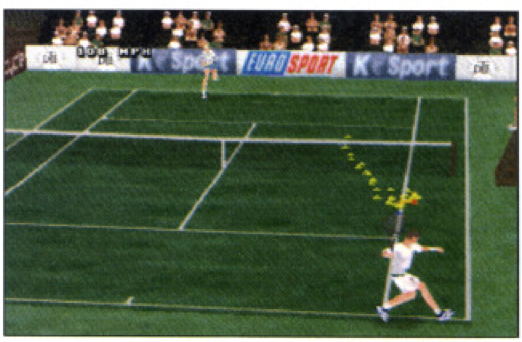


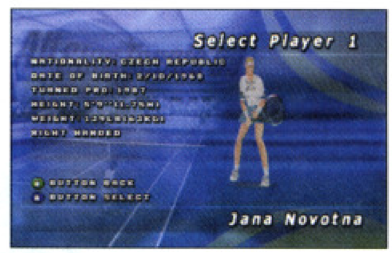






Non è questa l'unica particolarità del titolo Ubi Soft, dato che la casa francese ha deciso di apportare alcune modifiche a questo sport, inserendo oltre alla possibilità di prendere parte a partite normali anche alcune varianti abbastanza insolite; i puristi potrebbero anche rimanere interdetti da questa scelta (bisogna comunque sottolineare, come abbiamo già detto, che si possono giocare anche partite normali), ma chi sta cercando qualcosa di diverso e insolito potrebbe aver trovato il titolo adatto alle proprie esigenze.






**Jana Novotna, campionessa in carica di Wimbledon, mette a segno un altro colpo vincente**

## TIRA-LA-BOMBA!

Sono tre le modalità di gioco disponibili, Smash Tennis, Arcade e Bomb Tennis; la prima opzione è adatta a tutti coloro che vogliono affrontare il vero mondo del tennis, dato che riproduce in maniera fedele lo svolgimento di una stagione, con tornei di vario genere. Nella modalità Arcade invece si devono affrontare tutti i giocatori presenti nel gioco, iniziando a sfidare la tennista più inesperta e incapace fino ad arrivare ai grandi campioni; il Bomb Tennis invece è decisamente particolare e costringe il giocatore non solo a colpire la pallina, ma anche a fare molta attenzione ai movimenti. Infatti ogni volta che si esegue un colpo, nella parte di campo dell'avversario appare una bomba pronta a esplodere entro pochi secondi; ovviamente se si viene colpiti dalla deflagrazione il tennista cadrà a terra, causando una perdita di preziosi secondi e evidenti vantaggi all'avversario che potrà quindi indirizzare il colpo successivo senza alcun problema. Non è questo però l'unico elemento insolito e stravagante di **All Star Tennis 99** dato che, nel menu delle opzioni, oltre a classici parametri di gioco si possono attivare anche delle mosse speciali che consentono di realizzare colpi che nulla hanno a che vedere con il tennis reale; tanto per fare un esempio, è possibile che la pallina si fermi in bilico sulla rete e, dopo aver cominciato a

## SCHEDA

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | UBI SOFT |
| GENERE | SPORTIVO |
| DISTRIBUZIONE | UFFICIALE |
| VERSIONE | EUROPEA |
| NUMERO GIOCATORI | 1-4 |




**Nel Bomb Tennis, dovrete fare attenzione a non essere colpiti dalle esplosioni**




**Il replay indica con chiarezza se la pallina era dentro o fuori, eliminando così ogni possibile contestazione**







roteare, si muova velocemente in una direzione a caso, rendendo quindi quasi impossibile l'intervento. Tutte queste mosse sono ovviamente a disposizione anche degli avversari e, se i giocatori meno abili le utilizzano raramente, i più esperti campioni conoscono perfettamente i momenti in cui usarle; oltre a tutte queste giocate anomale non mancano poi i classici colpi del tennis, gestiti in maniera adeguata da un sistema di controllo che risulta quasi sempre preciso. Oltre ai classici dritti e rovesci è quindi possibile "tagliare" la palla, per diminuirne il rimbalzo e rendere di conseguenza meno semplice la ribattuta, eseguire un pallonetto per prendere in contropiede un avversario troppo vicino alla rete oppure una volée o una schiacciata; da sottolineare inoltre che è possibile anche aggiungere un leggero effetto alla pallina, cambiando di conseguenza la sua traiettoria e aumentando la difficoltà del colpo dell'avversario (è inoltre molto utile nei passanti per evitare di mandare la pallina fuori). Per evitare poi ogni contestazione, nel caso in cui il tiro sia particolarmente vicino alla linea di fondo (o laterale), viene mostrato un replay in cui viene indicato chiaramente il punto in cui la pallina è caduta; malgrado quindi l'inserimento di alcune trovate bizzarre, i programmatori hanno anche cercato di realizzare un titolo che riuscisse a riprodurre in maniera abbastanza fedele tutte le caratteristiche di questo sport. Il risultato è tutto sommato abbastanza positivo, anche se bisogna sottolineare la presenza di alcuni difetti che rendono le partite meno divertenti e coinvolgenti; capita infatti troppo spesso che, utilizzando alcuni "schemi" (soprattutto in battuta) si riescano a ottenere punti in maniera sin troppo agevole e che, una volta imparato a utilizzare al meglio tutti i colpi a disposizione (e non ci vuole molto), vincere contro gli avversari controllati dalla console è abbastanza facile. A incrementare la longevità ci pensano però sia la modalità di gioco multiplo che la presenza di alcune varianti che, se giocate di tanto in tanto (soprattutto il Bomb Tennis contro amici), offrono un simpatico diversivo; discreto quindi il giudizio sulla struttura di gioco e sulla longevità, così come è discreto quello sulla realizzazione tecnica; se infatti le animazioni dei giocatori sono adeguate a ogni situazioni, la grafica non è particolarmente spettacolare e tutto sommato poteva essere curata maggiormente soprattutto per quanto riguarda le ambientazioni. Il sonoro invece è abbastanza limitato, soprattutto il parlato che sottolinea solamente il punteggio, ma dobbiamo comunque ammettere che tutto sommato i rumori di fondo (folla che urla o fischia al termine di ogni scambio) sono adeguati e riflettono in maniera fedele ciò che si può sentire durante un incontro. Tutto sommato quindi **All Star Tennis 99**, pur non essendo un vero e proprio capolavoro può essere considerato un titolo discreto, che gli amanti di questo sport dovrebbero almeno provare; non si tratta purtroppo di un must ma se state disperatamente cercando un gioco dedicato al tennis (e su Nintendo 64 ce ne sono ben pochi, è bene rammentarlo), questa è una delle chance che avete a disposizione.




**Non è giusto, la pallina ha cambiato direzione di colpo!**












**Quando la racchetta dell'avversario comincia a brillare dovete preoccuparvi; è in arrivo un colpo segreto**

**E' strano come una console come il Nintendo 64, che può contare su un parco di simulazioni sportive abbastanza ampio, manchi di un titolo dedicato al tennis di buona fattura (*Let's Smash* di Hudson è discreto e nulla più); questa lacuna viene parzialmente riempita da *All Star Tennis 99* che, pur contando su alcune caratteristiche interessanti (buon numero di modalità di gioco disponibili, e apprezzabile realizzazione tecnica) non riesce a raggiungere i livelli delle grandi produzioni del genere, considerando l'intero panorama di console odierne e "passate". Come abbiamo già detto nella recensione quindi, se siete alla disperata ricerca di un titolo dedicato a questo sport allora il gioco di Ubi Soft potrebbe fare al caso vostro, altrimenti vi consigliamo di attendere che venga realizzata una simulazione più accurata. Si, ma quando? Sob, sigh...**

## PAGELLA

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 73 |
| SONORO | 71 |
| GIOCABILITÀ | 69 |
| LONGEVITÀ | 75 |
| GLOBALE | 70 |

# Snowboard Kids 2

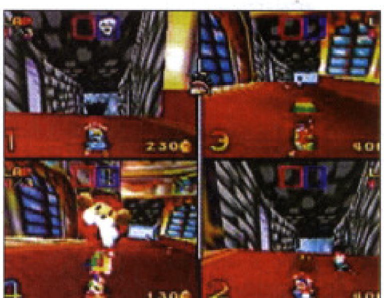
I pazzi "ragazzi dello snowboard" sono tornati e, ancora una volta, sono pronti a vivere nuove avventure scivolando attraverso strade innevate (e non) a tutta velocità ed eseguendo evoluzioni di ogni genere sulla tavola da snowboard; come già accadeva nel primo episodio della serie, il titolo Atlus è caratterizzato da una struttura di gioco semplice e immediata, che non punta sul realismo ma che può contare su un sistema di controllo semplicissimo e immediato e su tutta una serie di stranezze che rendono le varie prove sempre insolite mantenendo desto il livello d'interesse. La modalità principale di gioco vede i nostri giovani protagonisti gareggiare e combattere contro Damien, malvagio (se poi può essere definito malvagio un personaggio del genere) nemico di turno pronto a tutto pur di rovinare i divertimenti di Slash, Nancy, Jam e compagnia e di conquistare il dominio su Snow Town; per riuscire a sconfiggerlo è quindi necessario superare tutta una serie di prove, sempre utilizzando come "arma" il fidato snowboard. Oltre infatti alle normali gare, di cui parleremo più approfonditamente in seguito, sono presenti prove in cui bisogna consegnare dei giornali (e, andando a tutta velocità per terminare la prova in tempo, non è certo un'impresa semplice), arrivare a scuola in cinque minuti, attraversando praticamente tutta la città, oppure eliminare un gigantesco pupazzo di neve che cercherà di sfuggire utilizzando anche delle armi pur di riuscire ad arrivare sano e salvo al termine del tracciato; è quindi molto importante, in queste prove, oltre ad avere un controllo impeccabile della tavola, riuscire anche a sfruttare al meglio i vari gadget che si hanno a disposizione, gadget che ricoprono un ruolo a dir poco fondamentale quando si tratta di gareggiare con gli avversari controllati dalla console. Raccogliendo infatti i numerosi pacchi dono presenti (si hanno a disposizione due slot per le armi, uno contiene i pacchi rossi e l'altro quelli blu), si possono ottenere tutta una serie di armi in grado di far guadagnare preziosi secondi e ribaltare anche le situazioni più disperate; tra le armi presenti si segnalano le padelle, che cadendo in testa agli avversari ne causano l'atterramento, un turbine, delle bombe, dei sassi che vengono lasciati per terra e molto altro ancora. Sono poi presenti alcuni utili gadget che aumentano la velocità (il razzo e la turbina) e che rendono il giocatore temporaneamente invisibile, utile per diminuire le chance di essere colpiti (anche saltando con il giusto tempismo si possono evitare gli attacchi, anche se bisogna avere un tempismo praticamente perfetto); gli avversari infatti, al contrario di quanto accade in molti titoli del genere e non, in cui gli avversari raramente utilizzano i power-up presenti, usano con costanza e notevole abilità le varie armi, tanto che può accadere anche di essere colpiti due o tre volte in pochi secondi, passando senza accorgersene dal primo all'ultimo posto. E' importante sottolineare che, per utilizzare un'arma non è sufficiente raccoglierla, ma bisogna pagare una cifre simbolica (cento monete) e, se non si possiede il denaro, niente arma; in questo caso quindi tornano utili le monete che qualche anima buona ha sparso lungo tutta la pista e le varie evoluzioni che possono essere eseguite. In corrispondenza di alcuni salti infatti, si possono eseguire tutta una serie di trick, quali giravolte, salti mortali in avanti e indietro ed altro ancora, che, in caso di successo, portano nelle casse cento monete. Al termine di ogni gara poi, i soldi guadagnati possono essere spesi in vari modi; chi vuole cercare di avere a propria disposizione tavole sempre più veloci e maneggevoli può recarsi nell'apposito negozio mentre chi invece preferisce curare maggiormente l'aspetto estetico, può andare a farsi dipingere la tavola selezionando il disegno tra quelli messi a disposizione. E' inoltre possibile, e a questo punto passiamo a esaminare anche le altre modalità di gioco presenti, prendere parte a un a singola gara, affrontando fino a tre amici contemporaneamente; peccato solo che,











In quattro Snowboard Kids 2 procura una discreta dose di divertimento

## SCHEDA

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | ATLUS |
| GENERE | SPORTIVO |
| DISTRIBUZIONE | IMPORTAZIONE |
| VERSIONE | AMERICANA |
| NUMERO GIOCATORI | 1-4 |



Le padelle, simboleggiate dall'icona in cima allo schermo, atterrano temporaneamente gli avversari e consentono di recuperare preziosi secondi




**Il replay indica con chiarezza se la pallina era dentro o fuori, eliminando così ogni possibile contestazione**



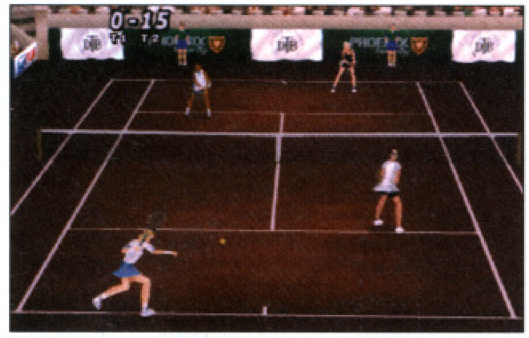




roteare, si muova velocemente in una direzione a caso, rendendo quindi quasi impossibile l'intervento. Tutte queste mosse sono ovviamente a disposizione anche degli avversari e, se i giocatori meno abili le utilizzano raramente, i più esperti campioni conoscono perfettamente i momenti in cui usarle; oltre a tutte queste giocate anomale non mancano poi i classici colpi del tennis, gestiti in maniera adeguata da un sistema di controllo che risulta quasi sempre preciso. Oltre ai classici dritti e rovesci è quindi possibile "tagliare" la palla, per diminuirne il rimbalzo e rendere di conseguenza meno semplice la ribattuta, eseguire un pallonetto per prendere in contropiede un avversario troppo vicino alla rete oppure una volée o una schiacciata; da sottolineare inoltre che è possibile anche aggiungere un leggero effetto alla pallina, cambiando di conseguenza la sua traiettoria e aumentando la difficoltà del colpo dell'avversario (è inoltre molto utile nei passanti per evitare di mandare la pallina fuori). Per evitare poi ogni contestazione, nel caso in cui il tiro sia particolarmente vicino alla linea di fondo (o laterale), viene mostrato un replay in cui viene indicato chiaramente il punto in cui la pallina è caduta; malgrado quindi l'inserimento di alcune trovate bizzarre, i programmatori hanno anche cercato di realizzare un titolo che riuscisse a riprodurre in maniera abbastanza fedele tutte le caratteristiche di questo sport. Il risultato è tutto sommato abbastanza positivo, anche se bisogna sottolineare la presenza di alcuni difetti che rendono le partite meno divertenti e coinvolgenti; capita infatti troppo spesso che, utilizzando alcuni "schemi" (soprattutto in battuta) si riescano a ottenere punti in maniera sin troppo agevole e che, una volta imparato a utilizzare al meglio tutti i colpi a disposizione (e non ci vuole molto), vincere contro gli avversari controllati dalla console è abbastanza facile. A incrementare la longevità ci pensano però sia la modalità di gioco multiplo che la presenza di alcune varianti che, se giocate di tanto in tanto (soprattutto il Bomb Tennis contro amici), offrono un simpatico diversivo; discreto quindi il giudizio sulla struttura di gioco e sulla longevità, così come è discreto quello sulla realizzazione tecnica; se infatti le animazioni dei giocatori sono adeguate a ogni situazioni, la grafica non è particolarmente spettacolare e tutto sommato poteva essere curata maggiormente soprattutto per quanto riguarda le ambientazioni. Il sonoro invece è abbastanza limitato, soprattutto il parlato che sottolinea solamente il punteggio, ma dobbiamo comunque ammettere che tutto sommato i rumori di fondo (folla che urla o fischia al termine di ogni scambio) sono adeguati e riflettono in maniera fedele ciò che si può sentire durante un incontro. Tutto sommato quindi **All Star Tennis 99**, pur non essendo un vero e proprio capolavoro può essere considerato un titolo discreto, che gli amanti di questo sport dovrebbero almeno provare; non si tratta purtroppo di un must ma se state disperatamente cercando un gioco dedicato al tennis (e su Nintendo 64 ce ne sono ben pochi, è bene rammentarlo), questa è una delle chance che avete a disposizione.




**Non è giusto, la pallina ha cambiato direzione di colpo!**










**E' strano come una console come il Nintendo 64, che può contare su un parco di simulazioni sportive abbastanza ampio, manchi di un titolo dedicato al tennis di buona fattura (*Let's Smash* di Hudson è discreto e nulla più); questa lacuna viene parzialmente riempita da *All Star Tennis 99* che, pur contando su alcune caratteristiche interessanti (buon numero di modalità di gioco disponibili, e apprezzabile realizzazione tecnica) non riesce a raggiungere i livelli delle grandi produzioni del genere, considerando l'intero panorama di console odierne e "passate". Come abbiamo già detto nella recensione quindi, se siete alla disperata ricerca di un titolo dedicato a questo sport allora il gioco di Ubi Soft potrebbe fare al caso vostro, altrimenti vi consigliamo di attendere che venga realizzata una simulazione più accurata. Si, ma quando? Sob, sigh...**




**Quando la racchetta dell'avversario comincia a brillare dovete preoccuparvi; è in arrivo un colpo segreto**

## PAGELLA

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 73 |
| SONORO | 71 |
| GIOCABILITÀ | 69 |
| LONGEVITÀ | 75 |
| GLOBALE | 70 |

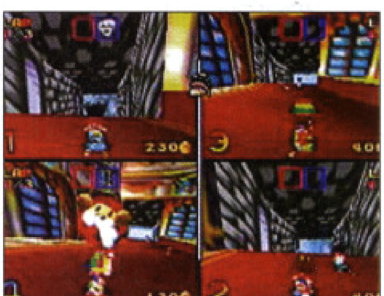
# Snowboard Kids 2

I pazzi "ragazzi dello snowboard" sono tornati e, ancora una volta, sono pronti a vivere nuove avventure scivolando attraverso strade innevate (e non) a tutta velocità ed eseguendo evoluzioni di ogni genere sulla tavola da snowboard; come già accadeva nel primo episodio della serie, il titolo Atlus è caratterizzato da una struttura di gioco semplice e immediata, che non punta sul realismo ma che può contare su un sistema di controllo semplicissimo e immediato e su tutta una serie di stranezze che rendono le varie prove sempre insolite mantenendo desto il livello d'interesse. La modalità principale di gioco vede i nostri giovani protagonisti gareggiare e combattere contro Damien, malvagio (se poi può essere definito malvagio un personaggio del genere) nemico di turno pronto a tutto pur di rovinare i divertimenti di Slash, Nancy, Jam e compagnia e di conquistare il dominio su Snow Town; per riuscire a sconfiggerlo è quindi necessario superare tutta una serie di prove, sempre utilizzando come "arma" il fidato snowboard. Oltre infatti alle normali gare, di cui parleremo più approfonditamente in seguito, sono presenti prove in cui bisogna consegnare dei giornali (e, andando a tutta velocità per terminare la prova in tempo, non è certo un'impresa semplice), arrivare a scuola in cinque minuti, attraversando praticamente tutta la città, oppure eliminare un gigantesco pupazzo di neve che cercherà di sfuggire utilizzando anche delle armi pur di riuscire ad arrivare sano e salvo al termine del tracciato; è quindi molto importante, in queste prove, oltre ad avere un controllo impeccabile della tavola, riuscire anche a sfruttare al meglio i vari gadget che si hanno a disposizione, gadget che ricoprono un ruolo a dir poco fondamentale quando si tratta di gareggiare con gli avversari controllati dalla console. Raccogliendo infatti i numerosi pacchi dono presenti (si hanno a disposizione due slot per le armi, uno contiene i pacchi rossi e l'altro quelli blu), si possono ottenere tutta una serie di armi in grado di far guadagnare preziosi secondi e ribaltare anche le situazioni più disperate; tra le armi presenti si segnalano le padelle, che cadendo in testa agli avversari ne causano l'atterramento, un turbine, delle bombe, dei sassi che vengono lasciati per terra e molto altro ancora. Sono poi presenti alcuni utili gadget che aumentano la velocità (il razzo e la turbina) e che rendono il giocatore temporaneamente invisibile, utile per diminuire le chance di essere colpiti (anche saltando con il giusto tempismo si possono evitare gli attacchi, anche se bisogna avere un tempismo praticamente perfetto); gli avversari infatti, al contrario di quanto accade in molti titoli del genere e non, in cui gli avversari raramente utilizzano i power-up presenti, usano con costanza e notevole abilità le varie armi, tanto che può accadere anche di essere colpiti due o tre volte in pochi secondi, passando senza accorgersene dal primo all'ultimo posto. E' importante sottolineare che, per utilizzare un'arma non è sufficiente raccoglierla, ma bisogna pagare una cifre simbolica (cento monete) e, se non si possiede il denaro, niente arma; in questo caso quindi tornano utili le monete che qualche anima buona ha sparso lungo tutta la pista e le varie evoluzioni che possono essere eseguite. In corrispondenza di alcuni salti infatti, si possono eseguire tutta una serie di trick, quali giravolte, salti mortali in avanti e indietro ed altro ancora, che, in caso di successo, portano nelle casse cento monete. Al termine di ogni gara poi, i soldi guadagnati possono essere spesi in vari modi; chi vuole cercare di avere a propria disposizione tavole sempre più veloci e maneggevoli può recarsi nell'apposito negozio mentre chi invece preferisce curare maggiormente l'aspetto estetico, può andare a farsi dipingere la tavola selezionando il disegno tra quelli messi a disposizione. E' inoltre possibile, e a questo punto passiamo a esaminare anche le altre modalità di gioco presenti, prendere parte a un a singola gara, affrontando fino a tre amici contemporaneamente; peccato solo che,









In quattro Snowboard Kids 2 procura una discreta dose di divertimento








Le padelle, simboleggiate dall'icona in cima allo schermo, atterrano temporaneamente gli avversari e consentono di recuperare preziosi secondi

## SCHEDA

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | ATLUS |
| GENERE | SPORTIVO |
| DISTRIBUZIONE | IMPORTAZIONE |
| VERSIONE | AMERICANA |
| NUMERO GIOCATORI | 1-4 |

# Hollywood Pinball

Il flipper torna su Gameboy dopo una lunga assenza con **Hollywood Pinball**, titolo in cui gli appassionati di questo gioco potranno sbizzarrirsi su sei tavoli di ispirazione chiaramente cinematografica; sin dai nomi e dalle schermate introduttive infatti, sono visibili evidentissimi riferimenti ad alcuni famosissimi film (Lo Squalo, Indiana Jones e Guerre Stellari, giusto per fare tre esempi) e, una volta iniziato il gioco si può notare che i vari bonus e gli elementi che compongono il tavolo sono in tema con il film a cui fanno riferimento. Tutti i flipper sono stati realizzati con discreta cura e, dal punto di vista grafico, possiamo tranquillamente affermare che si tratta di un prodotto abbastanza interessante; è vero che, visivamente non si tratta di un vero e proprio capolavoro, ma è altrettanto vero che rispetto ad altre produzioni del genere la grafica è decisamente superiore e che, in questo genere di giochi, ciò che conta di più rimane comunque la giocabilità. Giocabilità che si attesta su buoni livelli, anche grazie ai movimenti della pallina che ci sono parsi globalmente abbastanza realistici; questo fatto è molto importante, dato che permette di studiare i colpi da eseguire e non riduce il gioco a una meccanica pressione delle palette nella speranza che la pallina prenda la giusta direzione. Decisamente poco accattivanti risultano invece le musiche, con effetti di basso livello che non riescono a riprodurre i potentissimi "rumori" che si possono ascoltare nei flipper più moderni; tutto sommato quindi Hollywood Flipper è un prodotto che merita di essere preso in considerazione da tutti gli amanti del genere. La presenza di ben sei tavoli è un fatto decisamente positivo, dato che garantisce una buona varietà e longevità (giocare sempre con lo stesso, soprattutto dopo che si sono imparati tutti i "segreti", diventa noioso) anche per i giocatori più esperti e navigati.

**SCHEDA**

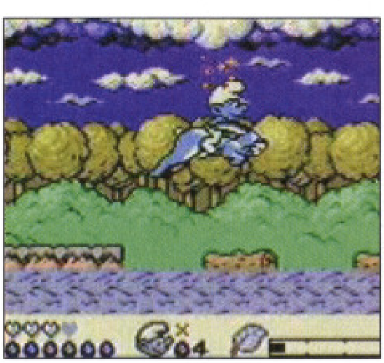
| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | MAJESCO |
| GENERE | AZIONE |
| GLOBALE | 78 |

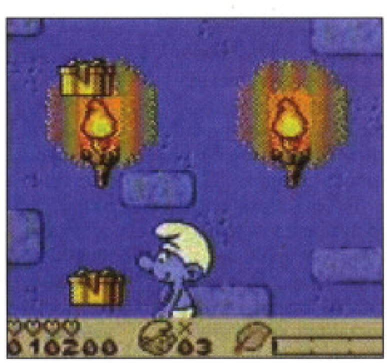
# Smurfs' Nightmare

I piccoli e simpatici esserini blu che rispondono al nome di Puffi e che hanno allietato le giornate dei giovani di mezzo mondo sono tornati a fare la loro comparsa nell'universo videoludico grazie a Infogrames che ha appena prodotto esclusivamente per Gameboy Color (niente compatibilità quindi con la vecchia versione monocromatica della console) un nuovo titolo dedicato alle loro avventure. Ancora una volta la minaccia è rappresentata dal perfido Gargamella che ha lanciato un incantesimo contro i Puffi, incantesimo a cui ovviamente è resistito un solo ometto blu che deve sobbarcarsi il compito di salvare il villaggio evitando di finire come portata principale del pasto di Gargamella. Dietro una trama che segue in maniera abbastanza fedele i normali avvenimenti che caratterizzano ogni puntata della serie animata, si cela un classico platform game in cui, nei panni del Puffo superstite il giocatore deve riuscire a superare tutta una serie di insidie, entrando nelle case dei suoi amici e combattendo contro avversari di vario genere (che possono essere eliminati, manco a dirlo, con la solita sederata), raccogliendo oggetti più o meno utili e cercando di trovare la giusta via fino alla conclusione del livello. Nel corso di alcuni stage, oltre a poter contare sulla presenza di tutta una serie di utili oggetti quali potenziatori energetici, invincibilità temporanea e altro ancora il nostro eroe potrà contare sull'aiuto di alcuni animali della foresta che possono essere utilizzati come comodi e rapidi mezzi di trasporto indispensabili per affrontare alcune sezioni. A una struttura di gioco classica si unisce una realizzazione abbastanza curata, con fondali discretamente ricchi di dettagli e con gli sprite dei puffi che, oltre a essere di buone dimensioni, sono anche animanti in maniera tutto sommato pregevole; è un titolo quindi nella media, che piacerà soprattutto al pubblico giovane che ama i piccoli personaggi blu e il loro mondo incantato.



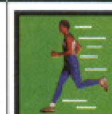


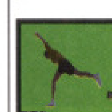








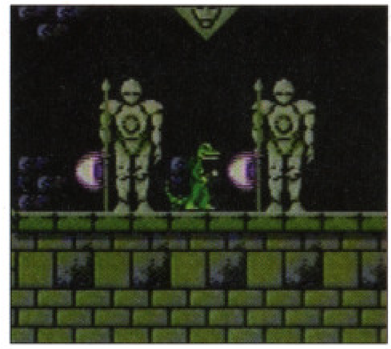




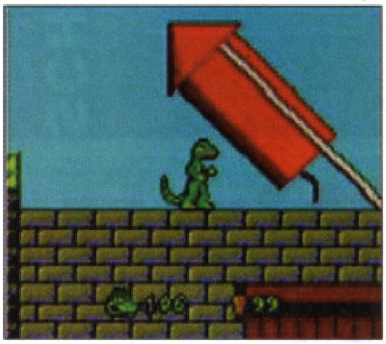
**SCHEDA**

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | INFOGRAMES |
| GENERE | PLATFORM |
| GLOBALE | 75 |

# Gex: Enter the Gecko

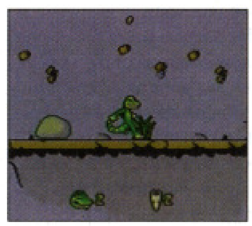


Riprendono le avventure di Gex il geco che, dopo essersi ritirato a vita privata nella sua lussuosa villa di Maui, deve tornare a combattere il malvagio Rez che vuole nuovamente impossessarsi e controllare i canali televisivi; queste demenziali premesse fanno da sfondo al nuovo platform game di Interplay in cui, nei panni appunto di Gex ,il giocatore deve superare 26 stage ricchi di insidie prima di arrivare al cospetto di Rez. Ognuno di questi livelli, chiaramente ispirato ai più popolari film horror, così come a produzioni televisive di vario genere, (Smellraiser, Giovedì 12, Pangaea 90210, sono per esempio i nomi di tre stage) è popolato di nemici di vario genere. Perché ogni livello venga superato, bisogna riuscire a eseguire un determinato compito, spiegato chiaramente all'inizio della missione. Una volta terminato un livello poi, non è più necessario tornarvi dato che i programmatori hanno ben pensato di inserire un sistema di password; si tratta senza dubbio di una mossa azzeccata dato che, pur non essendo particolarmente ampi, i 26 livelli garantiscono una sfida di buon livello e difficilmente sarebbe possibile portare a termine **Gex** in una sola sessione di gioco. Ovviamente, nella migliore tradizione del genere, non mancano tutta una serie di power-up, quali potenziatori energetici, vite extra o invincibilità temporanea che possono rendere più agevole il passaggio di un livello. Tutto sommato, **Gex: Enter the Gecko** rimane comunque un platform game abbastanza classico; la struttura di gioco, come appare evidente da quanto abbiamo appena scritto, è completamente priva di spunti originali e anche la realizzazione tecnica non ci ha completamente convinto. Se infatti è vero che buona parte delle ambientazioni sono realizzate con cura, è altrettanto innegabile che alcune fasi siano povere di particolari e che i nemici potevano essere decisamente migliori; si tratta quindi del rituale platform game per Gameboy, senza infamia e senza lode che farà probabilmente la felicità degli appassionati di questo verde animaletto.









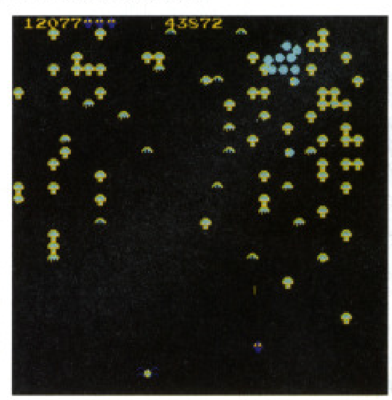
**SCHEDA**

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | **CRAVE** |
| GENERE | **PLATFORM** |
| GLOBALE | **73** |

# Centipede

Continuiamo la carrellata di titoli per nostalgici con **Centipede**, altro leggendario titolo anni '80 che torna a fare la sua comparsa sugli schermi del piccolo portatile Nintendo; ancora una volta, come è accaduto per **Frogger** e per **Super Breakout** (recensiti entrambi su questo numero), la scelta dei programmatori è stata quella di mantenere invariate le caratteristiche dell'originale, evitando di apportare modifiche di alcun tipo. Proprio per questo motivo, se dovessimo sintetizzare in poche parole la struttura di gioco di **Centipede**, potrebbero essere sufficienti due verbi: sparare e muoversi. Il compito del giocatore infatti è di distruggere tutto quanto si trova sullo schermo, in particolar modo i "centopiedi" che danno il nome al gioco, facendo ben attenzione a non essere colpiti, pena la perdita di una vita; tutto molto semplice, forse fin troppo dato che a causa della ripetitività dell'azione mancano quegli elementi in grado di garantire una buona longevità. Senza dubbio interessante la presenza della modalità di gioco multipla, fonte di maggiore divertimento e unica modalità di gioco che riesce a mantenere desta l'attenzione per un periodo di tempo sufficientemente lungo; decisamente negativo invece il giudizio per quanto riguarda la realizzazione tecnica, soprattutto per la grafica. E' vero che i programmatori probabilmente hanno scelto di riprodurre fedelmente gli originali, ma sarebbe stato probabilmente meglio adattare la grafica alle potenzialità del piccolo portatile di casa Nintendo, cercando di rendere il gioco visivamente più accattivante e moderno; discorso analogo riguarda anche il sonoro, che si limita a pochi effetti e delle musiche non particolarmente brillanti. I nostalgici hanno quindi a loro disposizione un altro titolo con cui ricordare gli anni passati; dubito invece seriamente, visto il notevole numero di titoli che sta uscendo in questo periodo per Gameboy (con molti prodotti di buona fattura) che qualche giovane videogiocatore voglia fare un tuffo negli anni '80 per provare un gioco che, tutto sommato, mostra evidenti i segni del passare degli anni.






**SCHEDA**

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | **MAJESCO** |
| GENERE | **SPARATUTTO** |
| GLOBALE | **65** |

# A Bug's Life

I titoli per Gameboy sono per la maggior parte platform game. I titoli ispirati a produzioni cinematografiche sono solitamente platform game. Cosa otteniamo quindi se uniamo un prodotto dedicato a uno dei film di maggiore successo di questi ultimi mesi (**A Bug's Life**) alla console portatile della Nintendo? La risposta è semplice e banale: un platform game! La nuova produzione di THQ è infatti un classico gioco di piattaforme in cui, nei panni di Flik, la formica protagonista del film, il giocatore deve muoversi attraverso livelli irti di insidie per riuscire a portare a termine le missioni che vengono via via assegnate; non mancano ovviamente i nemici, rappresentati in questo caso da altri pericolosi insetti, e tutta una serie di amenità, quali ad esempio pozze d'acqua, in cui la formica deve evitare di cadere per non perdere una vita. In questo suo viaggio, il nostro piccolo eroe può però contare, oltre che sulle sue non indifferenti caratteristiche fisiche (salti e scatti a tutta velocità) anche su alcune armi che possono essere raccolte e utilizzate per eliminare i nemici. Tutto sommato, non possiamo certamente affermare che **A Bug's Life** sia un capolavoro, anche se la sua struttura decisamente classica è comunque in grado di garantire un po' di divertimento; è ovvio però che i programmatori hanno puntato molto sulla popolarità della licenza, cercando anche di realizzare un titolo gradevole da vedere e che riuscisse, nei limiti del possibile, a riprodurre alcune delle ambientazioni del film. A livello tecnico in THQ hanno globalmente svolto un lavoro discreto, soprattutto per quanto riguarda alcuni fondali (buona parte dei nemici, sono di dimensioni abbastanza ridotte, mentre tutto sommato la formica è ben curata e animata) mentre l'accompagnamento sonoro è come sempre, appena accettabile; nel vasto parco titoli del Gameboy sono certamente presenti platform game più interessanti, e se state cercando un titolo del genere il consiglio è sempre di indirizzarvi sui classici del genere, ma se avete apprezzato le avventure della piccola formica potete anche dare una rapida occhiata a questa versione Gameboy di **A Bug's Life**.

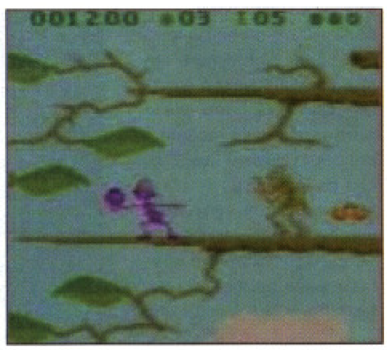






**SI RINGRAZIA CRAZY VIDEO PER LA CARTUCCIA**





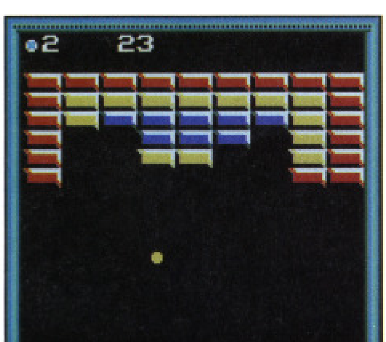


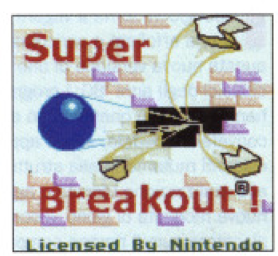
**SCHEDA**

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | THQ |
| GENERE | PLATFORM |
| GLOBALE | 73 |

# Super Breakout

È difficile scrivere una recensione su **Breakout**, seppure breve, cercando di trovare qualche cosa di originale da dire; questo leggendario titolo infatti è stato prodotto in talmente tante versioni (e praticamente per qualsiasi tipo di console) che ormai l'unica cosa che ci rimane da fare è esaminare semplicemente quali sono le caratteristiche di questa nuova edizione per Gameboy. La struttura di gioco ovviamente non ha subito alcun tipo di variazioni, e il compito del giocatore rimane quello, controllando una piccola barra posta nella parte bassa dello schermo di distruggere tutti i blocchi posti nella parte alta, facendo attenzione a non mancare la pallina, pena la perdita di una vita; le novità riguardano quindi la presenza di diverse modalità di gioco che, pur non totalmente inedite, riescono a offrire una maggiore varietà. Oltre alla versione classica e all'opzione di pratica, sono presenti due modalità denominate Cavità e Progressiva in cui rispettivamente bisogna liberare lo schermo dai blocchi sfruttando anche le due palline intrappolate e eliminare i blocchi prima che questi arrivino a livello della paletta. Malgrado quanto abbiamo appena detto, **Super Breakout** mostra però tutti i segni del tempo che passa, risentendo, oltre che di una realizzazione tecnica di fattura appena accettabile (in fondo la grafica si limita a una paletta, una pallina e dei blocchetti e il sonoro è quasi inesistente) di una struttura di gioco troppo semplice e monotona; titoli del genere sono, a mio modesto parere, adatti più per le collection in cui vengono raccolti i grandi classici dei anni '80, che a essere lanciati singolarmente dato che, pur garantendo una discreta dose di divertimento a breve termine (soprattutto, in questo caso, grazie alla presenza di diverse modalità di gioco), mancano di longevità. Proprio per quanto ho appena scritto, è evidente che l'acquisto di **Super Breakout** potrebbe essere consigliato solamente ai veri nostalgici, che non vedono l'ora di provare i giochi più "antichi" anche in versione portatile.



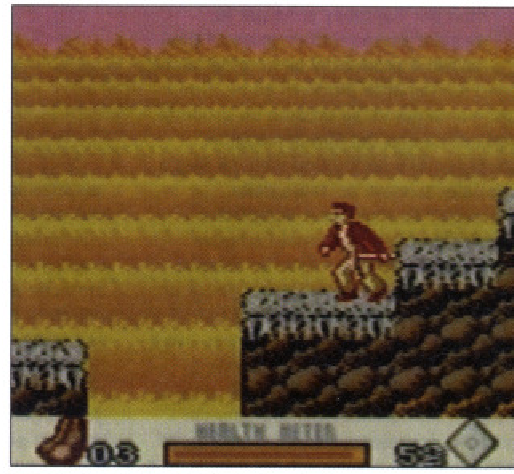



**SCHEDA**

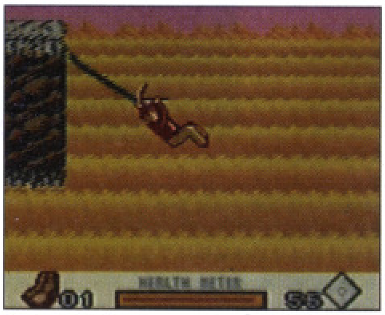
| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | MAJESCO |
| GENERE | ROMPICAPO |
| GLOBALE | 65 |

Review Gameboy Color

# Pitfall: Beyond the Jungle



Uno dei grandi classici degli anni '80 torna a fare la sua comparsa su Gameboy Color (e, ovviamente, anche sulle versioni monocromatiche del portatile di casa Nintendo) in questo nuovo platform game realizzato da Interplay; i programmatori americani però, per questa nuova avventura del giovane Harry Pitfall Jr, hanno deciso di apportare alcune modifiche, soprattutto per quanto riguarda la realizzazione tecnica, riuscendo a creare un titolo sia gradevole da giocare che divertente da vedere. Il compito del giocatore è quello di aiutare Mira, figlia dell'imperatore dei Moku che è giunta sulla Terra in cerca di aiuto; il malvagio Scourge infatti, utilizzando le potenti armi magiche a sua disposizione ha ormai preso il controllo della popolazione dei Moku, instaurando un regime di terrore in cui chiunque osi ribellarsi viene brutalmente eliminato. Per riuscire nel suo compito Harry Jr deve affrontare quattro diverse ambientazioni (la giungla, le caverne, il vulcano e la prigione) ricche di pericoli e insidie di numerosi nemici pronti a tutto pur di eliminarlo; ovviamente nella sua missioni Harry potrà contare, oltre che sulle sue capacità fisiche e sul suo piccone, anche su una serie di oggetti che possono essere raccolti nel corso di ogni livello e che consento di guadagnare energia extra, vite o semplicemente punti. Ogni volta che una fase viene poi portata a termine, viene fornita una password che consente di ricominciare a giocare dal livello appena raggiunto; questo fatto, che riduce leggermente la longevità, deve comunque essere considerato abbastanza positivo, dato che rigiocare ogni volta uno stage già superato è decisamente noioso. Buona infine anche la realizzazione tecnica, grazie soprattutto alla presenza di ambientazioni abbastanza dettagliate e di animazioni sempre di buon livello.









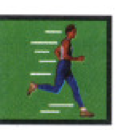


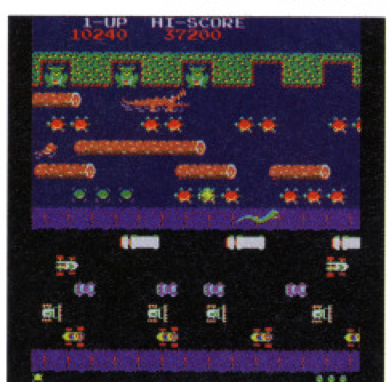
SCHEDA

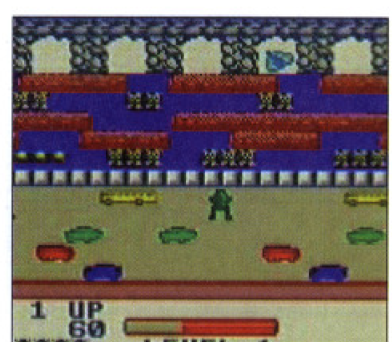
| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | CRAVE |
| GENERE | PLATFORM |
| GLOBALE | 82 |

# Frogger

Il ranocchio più famoso del mondo dei videogiochi torna a vagare per le strade di una affollata e pericolosa cittadina in questa nuova versione di uno dei grandi classici degli anni '80; i programmatori hanno scelto in questo caso di eseguire una conversione fedele, senza apportare evidenti mutamenti alla struttura di gioco o alla realizzazione tecnica o aggiungere nuove modalità di gioco. Il compito del giocatore quindi rimane sempre quello di muovere entro un tempo limite, scandito da una barra posta nella parte bassa dello schermo, il ranocchio attraverso lo schermo, evitando le macchine e utilizzando i tronchi come appoggio per arrivare alla agognata meta finale; una volta riempiti i cinque spazi in cui si deve infilare la rana il gioco ricomincia, con maggiori difficoltà dovute soprattutto all'incremento della velocità di movimento dei vari ostacoli presenti. Nulla è cambiato quindi in questa edizione su Gameboy e questo fatto non può essere certamente positivo; un titolo del genere, come abbiamo già avuto modo di scrivere nella recensione di **Super Breakout**, soprattutto a causa dell'estrema semplicità nella struttura di gioco, manca di tutti quegli elementi necessari per garantire una discreta longevità (continuare a muovere il ranocchio verso la meta, oltre a non essere particolarmente difficile non è neanche toppo divertente) e per mantenere il giocatore incollato al piccolo schermo del portatile Nintendo. Avrebbe certamente giovato (anche se forse avrebbe fatto storcere il naso ai puristi) l'aggiunta di qualche nuovo elemento, di qualche variante che pur non sconvolgendo la struttura di gioco portasse quella ventata d'aria fresca necessaria per adattare ai "tempi moderni" un titolo ormai datato. Decisamente poco curata infine anche la realizzazione tecnica, fedele riproduzione dell'originale, così come il sonoro, con musiche ed effetti abbastanza insopportabili. Insomma, un titolo che solamente i nostalgici potrebbero prendere in considerazione.






SCHEDA

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | MAJESCO |
| GENERE | AZIONE |
| GLOBALE | 65 |


3D Studio MAX 2.5
EFFETTI SPECIALI
inserto a colori!
Creare effetti sorprendenti con 3D Studio MAX 2.5
Dare vita a strutture organiche complesse con la modellazione NURBS
Creare spettacolari effetti di riflessione e rifrazione
Delphi 4
Vincitore negli USA del Delphi Informant Reader's Choice Award come migliore libro Delphi.
Dagli sviluppatori del Borland Delphi
La fonte più aggiornata per lo sviluppo RAD in ambiente Windows con Delphi.
Lo sviluppo basato su componenti sfruttando le tecnologie ActiveX, COM e la VCL.
Come estendere la shell di Windows
Borland
USARE
LE GUIDE SEMPLICI, SICURE, PRONTE ALL'USO
Windows CE
Tecnica e creatività per il video digitale
Fabrizio Comelli, Stefano Panzetta
Regole e trucchi dei veri registi
Montaggio video facile e creativo
Suggerimenti pratici su hardware e software
Utilizzo delle immagini fisse
matrox
Director 7
Rosario Viscardi
La multimedialità a portata di mouse
Le novità della versione 7
Creare siti Web multimediali
I segreti del linguaggio Lingo
JACKSON LIBRI

# MEGA trix

***Questo mese abbiamo fatto le cose davvero in grande. Oltre alle miriadi di cheat per Nintendo 64 pubblicati qui di seguito, infatti, troverete una sorta di mini-guida di trucchetti per quell'incredibile, fenomenale, straordinario, eccezionale (e chi più aggettivi ha, più ne metta) RPG che è Legend of Zelda: Ocarina of Time! No, non ringraziateci. Beh, se proprio ci tenete, fatelo pure: dopotutto viviamo in una democrazia...***

***A cura di Fabio D'Italia***

## TUROK 2: SEEDS OF EVIL

**NINTENDO 64**

**Teste, Mani e Piedi Abnormi!**

Il miglior sparatutto in soggettiva per Nintendo 64? Beh, un certo GoldenEye potrebbe avere qualcosa da ridire in proposito. In ogni caso, Turok resta un gioco fantastico e i trucchi che lo riguardano non sono da meno!



**Teste Giganti**
Andate alla schermata per l'inserimento dei cheat e scrivete la parola 'UBERNOODLE', quindi avviate una partita, premete START per accedere al menù dei cheat e decidete se attivare o disattivare l'effetto in questione.



**Mani e Piedi Giganti**
Finite il gioco, quindi andate alla schermata per l'inserimento dei cheat e scrivete la parola 'STOMPEM'. A questo punto date inizio a una partita, premete START per accedere al menù dei cheat e decidete se attivare o disattivare l'effetto in questione.

## FORSAKEN

**NINTENDO 64**

**Selezione del livello**

Andate alla schermata con la scritta «Press Start» e premete A, R, Z, SU, SU, C ALTO, C BASSO, C BASSO. Fatto ciò, vedrete apparire sullo schermo la scritta «Missions Open». Usate quindi il joypad per far scorrere i livelli disponibili nella schermata per la selezione della missione.

## WCW/NWO REVENGE

**NINTENDO 64**

**Personaggio segreto**



In questo fantastico simulatore di wrestling è possibile acquisire otto personaggi segreti. Completate tutte le modalità di gioco, compresa quella chiamata «Kanyon» e selezionateli premendo qualsiasi tasto «C» quando la scritta in questione è evidenziata.

## CRUIS'N WORLD

**NINTENDO 64**

**Automobili Segrete**

Questo gioco è decisamente più riuscito del suo predecessore, Cruis'n USA, per il semplice motivo che è DAVVERO divertente!

Andate alla modalità Practice e scegliete 'Practice Championship', quindi battete i tempi sottoindicati per acquisire le vetture a essi abbinate. Buona fortuna!

| Tracciato | Tempo | Vettura Acquisita |
|---|---|---|
| Australia | 1:49 | Surgeon |
| Cina | 1:14 | Enforcer |
| Egitto | 1:07 | School Bus |
| Inghilterra | 1:46 | Bulldog |
| Francia | 2:15 | Tommy |
| Germania | 2:27 | New York Taxi |
| Hawaii | 3:47 | Monsta |
| Giappone | 2:48 | Rocket |
| Kenya | 2:06 | Conductor |
| Messico | 1:46 | Howler |
| New York | 2:11 | Grass Hopper |
| Russia | 1:58 | Rocket |



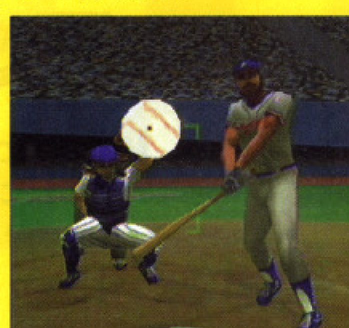

## ALL STAR BASEBALL

**NINTENDO 64**

**Baseball alla Baywatch!**

No, non si tratta di un trucco che permetta di far scendere in campo personaggi come David Hasselhoff o Pamela Anderson, ma quello che otterrete vi farà comunque venire alla mente questo mitico telefilm.

**Palline Stile 'Palloni da Spiaggia'**
Inserite la password BBNSTRDS alla schermata presso la quale si attivano i cheat, così le prossime palline che dovrete intercettare con la vostra mazza saranno grandi quanto un pallone da spiaggia!



## LEGEND OF ZELDA
NINTENDO 64

**Le Fatine? Trovate!**
Le Great Fairies sono un elemento molto importante del gioco in quanto vi regalano i poteri magici che vi occorrono per arrivare alla fine dell'avventura. Il guaio è che tutte e cinque sono nascoste molto bene. Eccovi dunque la loro ubicazione.

NO. 1 - Sulla vetta di Death Mountain, bombardate l'ingresso che conduce al Cratere.
NO. 2 - Lungo la strada senza uscita in cui ci si imbatte prima di raggiungere (da giovani) il Castello di Hyrule.
NO. 3 - Bombardate la parete situata di fronte all'ingresso della Caverna di Ghiaccio.
NO. 4 - Entrate nel cratere di Death Mountain dalla sua vetta, quindi girate a destra e frantumate i massi con il Megaton Hammer.
NO. 5 - Da adulti, sollevate il pilastro situato nel punto in cui si trovava la Fatina no. 2 con i Golden Gauntlet.





## AERO GAUGE
NINTENDO 64

**Il joypad volante**
Scegliete la modalità Time Attack e una corsa qualsiasi. Se finirete la gara con un tempo che finisce in ".064 secondi", potrete correre con un veicolo avente la forma di un controller per Nintendo 64!

## SOUTH PARK
NINTENDO 64

**Tutti i Personaggi in Modalità Multiplayer**
Hanno ucciso Kenny, ma ora potete vendicarvi!
Per trascorrere piacevolmente i mesi che mancano all'arrivo del cartone animato sui teleschermi italiani, divertitevi a provare questi codici...
Per acquisire tutti i personaggi in modalità Multiplay (compresi Mr. Hankey, Christmas Poo e Big Gay Al) inserite la password OMGTKKYB.




**Tutte le Armi**
Per mettere in saccoccia cose come il Cow Launcher e il Chicken Sniper, inserite la password FATKNACKER.

**Invincibilità**
Per restituire all'opposizione tutti i soprusi subiti senza subirne degli altri, inserite la password ASSMAN.



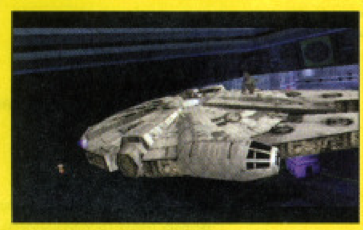
## ROGUE SQUADRON
NINTENDO 64

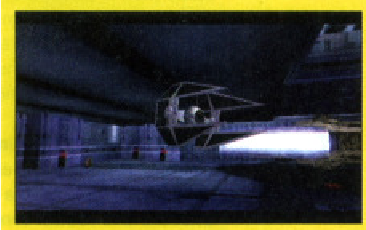
**Ai Comandi di un Tie Interceptor e del Millennium Falcon!**
Questo sì che è uno sparatutto coi fiocchi, altro che Shadows of the Empire! E come se un gioco come questo non bastasse a farci sbavare, ecco giungere la notizia che tutti i nuovi giochi ispirati alla saga spaziale di George Lucas usciranno prima su Nintendo 64 e DOPO sulla PlayStation! Yippi-ya-yeeee!

**Ai Comandi di un TIE**
Inserite prima la password FARMBOY e poi la password TIEDUP. Poi, alla schermata per la selezione della nave, premete SU quando appare l'immagine del Millennium Falcon. Funziona in molte missioni, ma non tutte.

**Ai Comandi del Millennium Falcon**
Inserite la password FARMBOY, così potrete selezionare l'astronave di Han Solo (anche se solo in alcune missioni).

**Livello Bonus con un AT-ST**
Nella schermata delle password scrivete la parola CHICKEN. Dopo averla inserita, evidenziate la scritta «Enter Code», così potrete accedere a un livello bonus segreto nel quale potrete controllare un Camminatore Imperiale a due zampe.





## F1 WORLD GRAND PRIX
NINTENDO 64

**Più Veloci di un Fulmine!**
Ecco un paio di trucchi che gli appassionati di Formula Uno devono assolutamente provare! Ora infatti potrete vedere tutte le auto e le loro statistiche in un'apposita opzione-museo, nonché correre sui circuiti a velocità ben superiori ai 400 mph!



**Modalità "F-Zero"**
Cambiate il cognome del pilota in Pyrite, quindi tornate alla schermata precedente l'inizio della partita e scegliete il pilota dorato e la trasmissione manuale. Una volta partiti restate in "prima", così potrete superare i 400 mph! Wow!




**Accesso al "museo" di F1**
Scegliete l'opzione Exhibition, quindi cambiate il cognome del pilota in Museum. Fatto ciò, premete B per tornare alla schermata con la scritta «Press Start», così potrete selezionare una nuova opzione: Gallery!

## ISS 98

NINTENDO 64

**Tuffi alla Maradona!**

In alto le mani di quei giocatori che non si sono infuriati quando il computer, in ISS, eseguiva dei tuffi... Non sarebbe stato male poterlo ripagare con la stessa moneta, ma non potevate. Fino ad ora, s'intende!

**Come Eseguire i Tuffi**

Quando l'avversario vi affronta con una spallata (non una scivolata), premete tutte e quattro i tasti C, così effettuerete un tuffo. Attenti, però: potreste rimediare un cartellino giallo!

**Teste Bonus**

Finite il campionato internazionale a un livello di difficoltà non inferiore al 4. Terminata la sequenza di chiusura, andate alla schermata in cui è possibile creare un giocatore dal nulla. Poi, alla schermata per la selezione dei volti, premete L: vi ritroverete al cospetto di un nuovo assortimento di teste!



## XG 2

NINTENDO 64

**Codici a Go-go**

Come quell'altro bell'esempio di *racing game* supersonico che è Extreme G, anche XG 2 permette l'inserimento di numerosi codici. Eccovene un nutrito assortimento...

**Super-velocità**

Alla schermata per la selezione del nome (non la password) scrivete XXX per aumentare notevolmente la velocità del gioco. Per richiamare la schermata per la selezione del nome premete R quando scegliete una motocicletta.

**Modalità "Micro Machines"**

Alla schermata per la selezione del nome, scrivete la parola SPYEYE per ottenere una veduta aerea della corsa, proprio come in Micro Machines!

**Modalità "WipEout"**

Date inizio a una gara e al posto del vostro nome scrivete il numero 2064. Questo trasformerà la vostra motocicletta in un'avveniristica macchina volante!



## TWISTED EDGE SNOWBOARDING

NINTENDO 64

**Partenza Anticipata e Personaggi Segreti**

Pur non essendo all'altezza di 1080° Snowboarding, questo titolo è certamente degno di un'occhiata da parte degli appassionati di questo sport. A chi è andato già oltre acquistando la cartuccia dedichiamo questi due simpatici trucchetti. Il primo vi permetterà di conquistare subito la *pole position*, mentre il secondo vi consentirà di accedere a qualche snowboarder segreto.

**Partenza anticipata**

Appena la parola «Go» scompare dallo schermo, premete SU due volte, così partirete in anticipo e schizzerete subito in testa al gruppo.



**Personaggi segreti**

Finite sempre primi in tutti i livelli di difficoltà della modalità Competition e potrete fare la conoscenza di quattro *boarder* segreti: Ben, Nieno, Tok e Boreth.

## GLOVER

NINTENDO 64

**Trucchi da "agguantare" al volo!**

Controllare un guanto è una delle esperienze videoludiche più strane che si possano fare, eppure è molto divertente!

**Vite Infinite**

Durante una partita, premete START una volta e C ALTO cinque volte, quindi premete di seguito C DESTRO, C BASSO e C DESTRO. Disattivate il cheat premendo nuovamente START una volta e C BASSO otto volte.



**Potenza Infinita**

Durante una partita, premete START, C DESTRO, C DESTRO, C BASSO, C DESTRO, C DESTRO, C DESTRO, C ALTO, C SINISTRO. Disattivate il cheat premendo START una volta e C BASSO otto volte.

**Selezione del Livello**

Durante una partita, premete START, C ALTO, C DESTRO, C DESTRO, C BASSO, C SINISTRO, C BASSO, C ALTO, C DESTRO. Disattivate il cheat premendo START una volta e C BASSO otto volte.

## SAN FRANCISCO RUSH 2

NINTENDO 64

**Tracciato Segreto e Vettura Segreta**



Se non fosse per il fatto che i comandi rispondono malissimo, questo sarebbe davvero un bel gioco di guida. Vabbè, chissenefrega, eccovelo lo stesso il cheat...

**Tracciato Segreto e Rocket Car**

Per acquisire la Rocket Car, piazzatevi sempre primi nel Circuit Mode. Oltre a questo bolide supersonico otterrete un tracciato segreto.

## MACE

NINTENDO 64

**Personaggi in pantofole**

Andate alla schermata per la selezione del personaggio e premete START sui seguenti personaggi: Ragnar, Dregan e Koyasha. E ora ridete pure, ne avete tutto il diritto!

# MEGA trix

# The Legend of Zelda Ocarina of Time

***Sembra che in un punto o nell'altro, tutti coloro che hanno acquistato una copia di questo RPG si siano ritrovati, per così dire, in un vicolo cieco. Eccovi dunque una varietà di soluzioni per le sezioni più macchinose di questo fantastico gioco...***

## Sommario



### LE UBICAZIONI DEGLI ITEM

Nel gioco è disseminata una ridda di armi e di arnesi che Link potrà trovare in grossi forzieri durante la sua avventura. Tuttavia gli oggetti più importanti sono anche quelli più difficili da trovare. Ed è proprio qui entra in scena la mano amica di Mega Console!

**Le ubicazioni nel Soft Soil**

Nei pressi di Zora's Domain incontrerete un tizio che vende i Fagioli Magici (Magic Beans); conficcateli nelle montagnette di terreno morbido e da adulti potrete inerpicarvi sulle piante cresciute per raggiungere delle aree segrete!

[1] A Lake Hylia, in prossimità del laboratorio. [2] A Desert Colossus, in prossimità dello Spirit Temple. [3] A Gerudo Valley, in prossimità del ponte. [4] Nei pressi del Kokiri Shop.[5] Alla vostra sinistra non appena entrate nella Kokiri Forest (dall'Hyrule Field).



[6] Entrate a Lost Woods dalla Forest, quindi girate destra, a sinistra, a destra, a sinistra e di nuovo a sinistra. [7] In prossimità del venditore di Magic Beans. [8] A sinistra mentre entrate nel Kakakiro Graveyard. [9] Presso l'entrata della Dodongo Cavern. [10] Vicino al simbolo della famiglia reale inciso sul pavimento del cratere di Death Mountain.



**Le Ubicazioni delle Bottiglie**

Le bottiglie di vetro vuote hanno un valore inestimabile per Link, perché possono contenere latte, insetti, fatine e qualsiasi altro genere di cose. Ecco dove potete trovarle.

[1] Prendete le Cuccos per Talon presso il Lon Lon Ranch dopo averlo svegliato al Castello. [2] Prendete le Cuccos nel Villaggio per la ragazza.



[3] Da adulti, acchiappate i Giant Poes per portarli al negozio a cui si giunge imboccando la prima svolta a destra quando si entra nel Castello. Ogni bottiglia vi frutterà 1.000 punti. [4] Sul fondale di Lake Hylia.



## Locazioni Problematiche

### LA COMPRAVENDITA DI LINK GIOVANE

La bottega della Happy Mask non è solamente un sottogioco, perché il premio finale è qualcosa a cui non potete affatto rinunciare. Effettuate questa serie di azioni dopo Zora's Domain, altrimenti non finirete mai il gioco.

[1] Portate l'Uovo da Malon (che troverete accanto alle piante rampicanti reperibili lungo la strada) a Talon, presso il Castello. [2] Prendete la lettera offertavi dalla Principessa. [3] Cedete la lettera e vendete la maschera alla guardia situata presso l'entrata di Death Mountain.



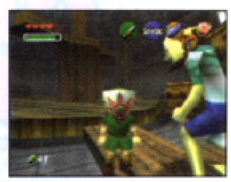
[4] Prendete la Skull Mask per venderla al ragazzino appostato sul tronco d'albero a Lost Woods (la prima a sinistra dalla Forest). [5] Piazzatevi sul tronco e suonate la Saria's Song per parlare. Prendete la Spooky Mask per venderla al ragazzino situato presso il Graveyard (di giorno).



[6] Prendete la Bunny Mask. Cercate il tizio che fa jogging nel Field (solitamente a destra del Ranch, mentre uscite dal Castello). Seguitelo finché non si ferma e a quel punto vendetegli la Bunny Mask. E ora avanti, andate a prendere la Mask of Truth!



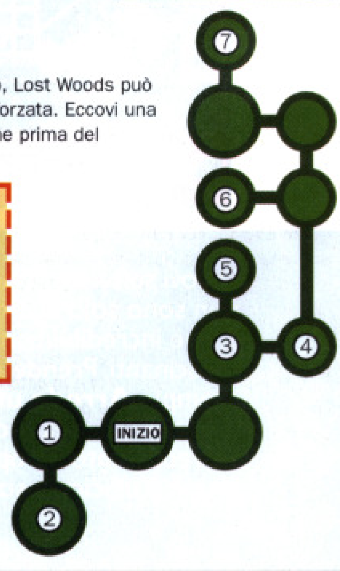
Usate la Mask in questione per scambiare quattro chiacchiere con uno degli occhi di pietra, oppure suonate la Lullaby di Zelda per evocare la Fatina che vi rifornisce di energia. Essa vi permetterà anche di esplorare l'estremità inferiore del pozzo situato nel Villaggio di Kakariko.



### LOST WOODS

Senza sapere dove state andando, Lost Woods può diventare un luogo di detenzione forzata. Eccovi una mappa che vi permetterà di uscirne prima del 2020!

**1** Skull Kid
**2** Verso Hyrule Field
**3** Passaggio
**4** Pond Warp per Zora's River
**5** Warp per Goron City
**6** Forest Stage
**7** Verso Sacred Forest Meadow



Attenti! Ci sono un sacco di lupi malefici nelle Lost Woods!



Bombardate il macigno rotolante. E' facile se deponete una bomba e poi la colpite con una freccia quando il macigno ci va sopra. Prendete la Goron Tunic, quindi spostate la statua situata nella stanza di Darunia per mettere piede nel cratere di Death Mountain.



## SOLUZIONI A DIVERSI PROBLEMI

Numerose fasi del gioco fanno andare in tilt anche i videogiocatori più esperti. Eccovi un'antologia delle sezioni più difficili in cui ci si imbatte nella prima metà del gioco.

**Come Vincere la Gara delle Super-Cucco**

Andate al Lon Lon Ranch dopo aver incontrato la Principessa Zelda. In uno degli edifici troverete Talon, ma anche in questo caso lo troverete appisolato! In mezzo a una moltitudine di galline, per la precisione.

Prendete quelle sulla destra e Talon vi regalerà una bottiglia vuota. Il guaio è che le galline vanno acciuffate entro un determinato periodo di tempo e ciò è più difficile di quanto sembri.



Potrete farcela mettendo tutte le galline nell'angolo situato dietro il tavolo. Quando Talon lancia via le Super Cucco, trovarle è facile perché non sono circondate dalle altre.



**Rendezvous con Dodongo**

Aprire gli ingressi che conducono ai boss di ciascun sotterraneo è sempre una delle parti più difficili del livello. La Caverna di Dodongo non fa eccezione.

Attraversando la Caverna di Dodongo finirete per raggiungere la parte superiore del primo stanzone. Ma che cosa si deve fare in seguito?
Una targa situata da quelle parti ve ne dà un'indicazione. Aprite le fauci della statua del drago gettando una bomba in ciascun occhio attraverso le cavità situate lungo il ponte di corda, quindi infilatevici dentro.



**Come aprire il Ventre di Jabu-Jabu**

Avete provato a dire «Apriti Sesamo!», ma non funziona! Come cavolo si fa a entrare dentro Lord Jabu Jabu e salvare così la Principessa Ruto?

Prendete la bottiglia che giace sul fondale di Lake Hylia e date la lettera che vi è contenuta a King Zora per poter accedere alla Fontana di Zora, quindi tornate indietro attraverso il passaggio per fare compere.
Nell'acqua bassa situata nelle immediate vicinanze nuotano dei pesciolini: prendetene uno con la bottiglia vuota, quindi recatevi alla Fontana di Zora e date il pesce a Lord Jabu, così ne verrete risucchiati!



**Come entrare nel Fire Temple**

Se siete riusciti a risolvere questa parte del gioco congratulatevi da soli e festeggiate con spumante e pasticcini! In caso contrario, tenetevi la fame e leggete quanto segue!

Andate a Goron City dopo aver espugnato il Forest Temple. Scoprirete che in città non c'è anima viva, fatta eccezione per un enorme Goron e un piccolo macigno rotolante.



## COME SCONFIGGERE I BOSS - PARTE PRIMA

Navi offre delle indicazioni su come sconfiggere i primi boss, ma presto viene messa nella condizione di non poterlo più fare, quindi dovete capire da soli come fare. A meno che non abbiate acquistato questa copia di Mega Console, naturalmente!

**King Dodongo**. Correte verso di esso e gettate una bomba nelle sue fauci quando ruggisce. Se avete esaurito le bombe, recatevi agli angoli della fossa colma di lava per prenderne altre.



**Il vice-boss Octarok di Zora's Domain**. Prendete a colpi di boomerang il punto debole di cui Navi vi parla, quindi fate il bis quando il boss si mette a ruotare e colpitegli il fondoschiena con la spada quando si colora di azzurro.



**L'Anemone Bioelettrico Barinade**. Prendete a colpi di boomerang i tentacoli superiori, quindi riservate lo stesso trattamento al corpo della medusa. Ripetete la procedura e quando è ormai ridotta ai minimi termini colpitela con la spada.



**Lo Spirito Malvagio di Phantom Ganon**. Colpitelo con le frecce quando fuoriesce dal dipinto, quindi respingete i missili verdi che vi spara addosso con la Master Sword.



**Il boss in fondo al pozzo**. Caricate questo essere orripilante con la spada; poi, quando svanisce, riportatelo indietro facendovi accalappiare da un tentacolo.



**Ecco fatto! Fin qui tutto a posto. Sul prossimo numero faremo commerciare allegramente Link da adulto, facendogli mettere mano sulla Biggoron Sword e fare poltiglia degli ultimi boss.**



MEGA trix

# Turok 2

## La Guida - Parte terza

***Scatta la terza parte e le cose si ingigantiscono. Questa volta vi beccate la guida al terzo e quarto livello insieme: buon massacro e ricordatevi che i dinosauri sono stati estinti da un meteorite colossale. VOI dovete sentirvi come quel meteorite o non ne uscirete vivi, OK?***

### Sommario

**Gli obiettivi da raggiungere nel Livello 3 - The Death Marshes**
- Salvare cinque prigionieri
- Distruggere tre arsenali
- Difendere l'Energy Totem

**Gli obiettivi da raggiungere nel Livello 4 - The Lair of the Blind Ones**
- Sigillare tre condotti di aria calda
- Difendere l'Energy Totem
- Annientare i Blind One

## MOSTRI A PROFUSIONE!

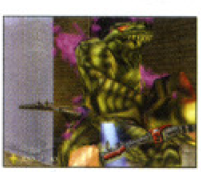
**La loro missione: porre fine alla vostra avventura quanto prima**

Uno dei pregi più evidenti di Turok 2 è l'elevato quoziente intellettivo esternato dai nemici. Di conseguenza, prima di sparare, anche voi dovrete far lavorare il cervello.
Benché gli esponenti dell'opposizione siano molto più intelligenti delle guardie di GoldenEye, ognuno di essi rivela una routine comportamentale ben definita o un punto vulnerabile. Conoscere queste singolarità è fondamentale.
E dato che non si può capire quale sia il mezzo migliore con cui uccidere un nemico senza aver prima conosciuto il suo aspetto e le sue debolezze, eccovi una rassegna dei bestioni che dovete affrontare...



**Blind One**
La luce del sole non riescono proprio a tollerarla, perciò usate i Sunfire Pod. Spostatevi lentamente e in silenzio affinché non possano rilevare la vostra presenza.

**War Club**
Colpiteli alla testa col fucile. Il Cerebral Bore non funziona.



**Endtrail**
Gli unici nemici che utilizzano una schermatura per evitare le vostre bordate. Se armeggiano con la loro pulsantiera da polso (come il Predator del film omonimo), significa che sono sul punto di autodistruggersi o di diventare invisibili.



**Deadmen**
Possono essere fatti a pezzi con un colpo di fucile. Contro di essi i Cerebral Bore e i Tranquilliser non possono nulla.

**Trooper**
Oltre che corazzati, sono anche armati fino ai denti. Colpiteli da lontano.

## FUORI LA FERRAGLIA!

**Familiarizzate col vostro arsenale!**

Ecco a cosa gli servono tutti quei muscoli! Quando entrerà in possesso di tutte le armi offerte da Seeds of Evil, Turok si ritroverà a maneggiare oltre una ventina di strumenti di distruzione. Eppure il coefficiente della sua energia arriva solo fino a 100!
Le armi di Turok funzionano solamente su certi nemici, quindi è necessario prendere dimestichezza col suo arsenale. Troverete altre informazioni in proposito sul prossimo numero.



**Artiglio**
Nelle fasi più avanzate del gioco quest'arma si evolve nella più potente War Blade. Fa molto comodo nei corpo a corpo sostenuti nei primi livelli, e funziona anche sott'acqua.



**Arco**
Si evolve nel Tek Bow, l'arco da cecchino. Tenete premuto il tasto Z per allungarne la gittata. Le frecce sono riciclabili, perciò potete raccoglierle di nuovo dopo averle sparate.



**Tranquilliser**
Si evolve nel Charge Dart Rifle, che risulta efficace contro la maggior parte dei nemici. Non tutti, però, faranno un sonnellino una volta colpiti.



**Pistola**
Ora va un po' meglio... Ogni volta che Turok impugna quest'arma da fuoco, il gioco diventa ancora più avvincente! Funziona meglio sui nemici di medie dimensioni. Si evolve nella Magnum.



**Fucile da caccia**
Accetta munizioni normali o esplosive. Attenzione, però: se sparati a bruciapelo, i proiettili esplosivi possono nuocere non solo al bersaglio ma anche a voi.



**Fucile al plasma**
Complessivamente la migliore arma disponibile. Il suo mirino di precisione è munito di lenti infrarosse, per cui potete centrare un bersaglio anche al buio.



**Shredder**
Versione potenziata del fucile da caccia. I suoi proiettili rimbalzanti risultano estremamente efficaci contro tutti i nemici. E non c'è neanche bisogno di allinearlo col bersaglio!

## LIVELLO 3
### DEATH MARSHES

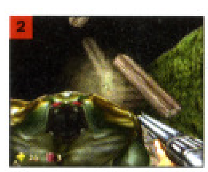
**Il miglior itinerario da seguire per attraversare questa fetida palude**

In questo livello farete la conoscenza di un nuovo formidabile avversario: i Pur-Linn. Un incontro che non dimenticherete tanto facilmente...

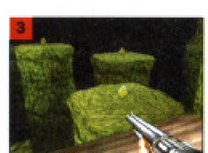
*Pronti... Via!*
State calmi e prendete bene la mira. I mostri di questo livello sono degli ossi duri, perciò fate esercizio di tiro alla testa.
Questo tipo di colpo acquisterà ancora più importanza nelle ultime fasi del gioco.



1 Se non volete morire prematuramente, evitate di saltare nella palude dal sentiero in cui sono sparpagliate le gemme e attraversate i ponti.



2 Occhio al granchio nascosto sotto il ponte mostrato nella foto! Qua ci vuole un colpo alla testa...



3 Gettatevi nella buca e saltate da un pilastro all'altro. State attenti al Pur-Linn con le pistole. Colpiteli tutti alla testa!



Seguite le gemme gialle fino a passare sopra un ponte formato da un tronco d'albero. Salite per mezzo delle scalette sulla destra onde trovare una Magnum (ammesso che non ne possediate già una). Proseguite lungo il sentiero buio.



Attraversate questo ponte, ma state attenti ai baratri: un salto effettuato male e sarete storia antica! Andate avanti seguendo la scia delle gemme.



Mettete piede sui galleggianti per attraversare la corrente melmosa. Non state su un galleggiante troppo a lungo, perché il peso di Turok finirà per farle sprofondare, e se finirete in ammollo perderete molta energia.



Prendete la chiave del Livello 5 presso lo spiazzo sulla sinistra. Occhio al grassone che scaturisce violentemente dal suolo in prossimità dei falò!

## MELMA, POLVERE E FANGO

**Prendete l'esplosivo e fate saltare la baracca!**

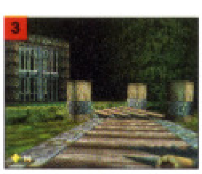
Tenete a mente che Turok può attraversare la melma marrone immerso fino al ginocchio, ma non la sostanza gelatinosa di colore verde.



La melma, in questo punto, non è nociva, quindi potete attraversarla immergendovici dentro. Dopo il tuffo, attraversate i ponti in rovina tenendo a bada i vermi che vi saltano addosso.



Avvisterete una rete sotto alla quale attende un Pur-Linn. Sparategli per acquisire degli optional, quindi saltate con prudenza sulle piattaforme. Sparate alla tana dei calabroni e fateli secchi con la War Blade.



Seguite il ponte sulla destra per trovare il primo prigioniero che dovete liberare. Sparate alla serratura della porta per aprire la cella, quindi liberate il prigioniero. Dopo averlo visto fare salti di gioia, fate saltare in aria il posto.



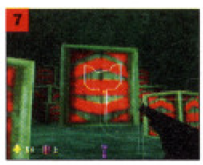
Ora dirigetevi verso l'area fangosa. Percorrete il passaggio stretto per trovare la prima Satchel Charge esplosiva.
Tornate con questa in prossimità del punto in cui avete trovato e liberato il prigioniero.



Saltate al di là della sostanza appiccicosa di colore verde per atterrare sul cornicione stretto. Seguite il cornicione, saltate su alcuni massi e salite con la scaletta situata innanzi a voi per trovare il primo arsenale.



Sparate a tutte le serrature poste sulla porta (State indietro, così non vi cadrà addosso!) Mettete piede nel teletrasporto. Prima di deporre la bomba, disegnate una mappa dell'intera zona. Quando questo luogo salterà in aria, dovrete darvela a gambe levate!



Per innescare la bomba, cercate la cassa gigantesca e toccatela. Avrete cinque secondi per tornare al teletrasporto, perciò datevi una mossa se volete uscire da qui tutti d'un pezzo.

## PALLE DI LARDO

**Scoprite se i Pur-Linn sono in casa**

Attraverserete uno dei loro villaggi, quindi procedete con cautela...
Per fortuna, oltre a questi grassoni, troverete anche lo Shredder!



Tornate indietro fino al teletrasporto situato in prossimità della Satchel Charge. Mettete piede nel teletrasporto e saltate rapidamente da una zattera all'altra. Seguite il percorso indicato dalle gemme disseminate sui ponti.



Giunti al bivio, andate a sinistra e seguite il cornicione per trovare il Punto di Salvataggio. Esplorate quest'area per trovare la seconda chiave del Livello 5 e fronteggiare un agguato.



Saltate dal cornicione per agguantare lo Shredder. Caspiterina, che gingillo! Ritornate nell'area fangosa e seguite i sentieri offertivi.



Raggiungerete un villaggio presso il quale incontrerete i Juggernaut. Uccideteli sparando ai loro, ehm... genitali. (E' l'unica parte che non è corazzata!)



Entrate nell'edificio più distante dalla palude e mettete piede nel teletrasporto. Attraversate i ponti con prudenza. Raccogliete le munizioni che giacciono nella palude sottostante, se ne avete bisogno.

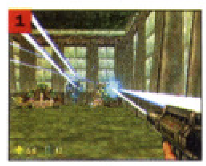


Entrate nell'edificio e seguite il sentiero fino in fondo. Cercate il sentiero disseminato di gemme situato di fianco all'edificio per raggiungere un altro Punto di Salvataggio. Bene, cosa state aspettando? Salvate!

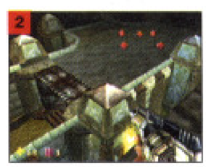
## IL RITORNO DEI MOSTRI ANTROPOFAGI

**Di nuovo alle prese con i Flesh Eater!**

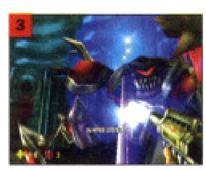
I Flesh Eater sono tornati. E sono furiosi. Procuratevi un po' di munizioni!
Ricaricatevi presso il Punto di Salvataggio, se non avete usufruito dei servizi di Adon.



Attraversate il ponte situato in prossimità della torre di osservazione. Evitate di mettere piede nel teletrasporto, girate a destra e premete l'interruttore del portale, quindi tornate indietro fino alla torre e salite.



Raggiungete il tetto con un balzo e avanzate lungo di esso per arrivare al Flesh Portal e sostenere la solita lotta senza quartiere per l'acquisizione del pezzo di Nuke.



Evitate di cadere dalla piattaforma centrale. State calmi e colpite i mostri alla testa. Ritornate al teletrasporto, quindi smaterializzatevi.
Proseguite dritti per i sentieri finché non raggiungete una torre. Salite e irrompete nell'area cinta da muri per acquisire la seconda bomba.



Ritornate al punto di partenza e seguite il sentiero in rovina. Giunti alla torre, salite e passate sopra il tronco per raggiungere il secondo arsenale. Fate saltare tutto in aria, quindi tornate indietro per mezzo degli altri ponti.




Seguite il sentiero fino in fondo e raggiungete con un balzo la scaletta situata alla sinistra del cancello. Scendete dall'altra parte del cancello, quindi entrate nell'edificio e usate il teletrasporto.

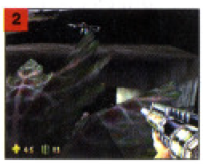
## SIGNORI, IL PLASMA E' SERVITO!

**Toh, guarda: un devastante fucile al plasma!**

In questa sezione potrete provare il nuovo gingillo di Turok.
La potenza del fucile da caccia unita a un mirino di precisione come quello di cui è provvisto il Tek Bow!




Attraversate il ponte alla svelta per evitare i colpi dei Pur-Linn (oppure, se vi sentite in vena, uccideteli e buonanotte!). Seguite il sentiero disseminato di gemme, quindi saltate il baratro.



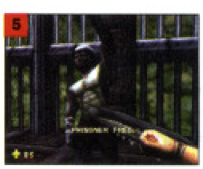

Eccolo lì. Raggiungete con un balzo la sommità della torre per raccogliere il fucile al plasma. Entrate nell'edificio varcando la porta sulla destra, quindi salite per la pendenza uccidendo i Pur-Linn. Usate il Punto di Salvataggio e andatevene per mezzo del teletrasporto situato in cima.




Questo grande ponte è occupato da una folta moltitudine di nemici. Uccidete i Raptoid, quindi abbattete i Pur-Linn utilizzando il fucile al plasma.




Dovreste riservare lo stesso trattamento alle due canaglie appostate nella torre. Due bei colpi all'inguine dovrebbero bastare...




Scendete con la scaletta situata vicino alle gemme per trovare un altro prigioniero e un lanciagranate. Sopra la cella che vedete nella foto troverete un pieno di energia.




A questo punto utilizzate il teletrasporto situato all'interno dell'edificio. Passate attraverso la piccola apertura in cui giacciono delle gemme. Liberate i prigionieri così raggiunti (ce ne sono due). Seguite le gemme e saltate la melma per raggiungere la scaletta. Infine seguite il sentiero sulla sinistra per trovare l'ultimo prigioniero.

## IL BREATH OF LIFE

**Un altro prezioso elemento dell'attrezzatura di Turok**

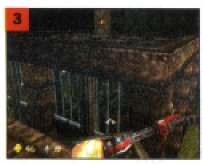
Questo talismano è proprio forte, poiché vi permette di respirare sotto liquidi velenosi. Tornando al Livello 2 con questo talismano potrete nuotare nel River of Souls e trovare così la chiave di Primagen!



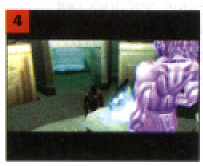

Salite con la scaletta situata vicino al teletrasporto, quindi percorrete la terrazza per raggiungere l'Eagle Feather, di cui avrete bisogno più avanti.



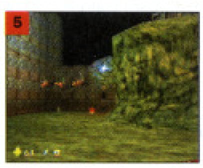

Raggiunto questo bivio, andate verso il muro e saltate sulle sezioni in rovina per premere l'interruttore del portale. E già che ci siete, sparate alle catene della cella per acquisire delle gemme rosse!



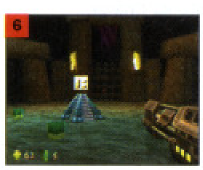

Saltate sulla sommità di questa cella per raccogliere l'ultima Satchel Charge, quindi ritornate al punto principale dell'area cinta da muri...




...e salite per raggiungere il portale del talismano e cedere l'Eagle Feather al fine di ottenere il Breath of Life.
Fatto ciò, recatevi al teletrasporto e smaterializzatevi.




Uccidete i calabroni e salite con la scaletta. Distruggete l'ultimo arsenale e passate per il teletrasporto, quindi raccogliete la chiave situata nell'arena.




Fate fuori i Raptor per aprire le porte. Fate incetta di munizioni e uccidete i Pur-Linn appostati nelle torri per far apparire l'uscita.




Difendete l'Energy Totem come al solito. Eliminate i Pur-Linn utilizzando dapprima i cannoni, dato che possono colpire il totem da lontano.

# LIVELLO 4

## I BLIND ONE

**Per fare progressi dovrete passare sul cadavere di questi esseri**

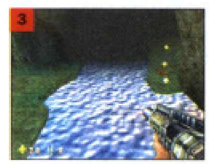
Se siete dei giocatori che si spaventano facilmente, affrontate questo livello tenendo le luci accese: è tanto ampio quanto terrorizzante...
...oltre che frequentato da bestiacce pelose a otto zampe!




Filate dritti attraverso l'acqua. Abbiate cura di raccogliere il fucile al plasma e fatene uso per abbattere l'Endtrail appostato nella caverna soprastante. Seguite la discesa e gettatevi nella spaccatura.



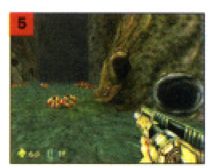

Entrate nella caverna situata dietro la cascata. Saltate nella grande buca e, una volta imboccato il corridoio, prendete la prima svolta a sinistra. Il muro si farà da parte, così potrete seguire il passaggio.




Tuffatevi senza indugio nel fiumiciattolo. Abbiate cura di raccogliere l'Harpoon Gun: ne avrete assolutamente bisogno più avanti. State sulla destra per entrare, quindi seguite il tunnel per raggiungere l'interruttore di un portale.




Percorrete il tunnel azzurro che vedrete sott'acqua. Attraversate questi ponti con cautela (abbiate cura di non cadere) e saltate sulla muraglia, quindi salite seguendo i ponti. Scendete dal cornicione, entrate nella caverna e tenete a bada i ragni famelici.




Scavalcate la parete situata all'estremità opposta del percorso. Seguite il sentiero e scavalcate un'altra parete. Incontrerete così il primo Blind One. Uccidetelo sparandogli alla testa, quindi seguite il passaggio.




Il Blind One vi ha fatto male? Niente paura, scavalcate la parete e raccogliete questa croce rossa: vi sentirete molto meglio! Proseguendo lungo il sentiero già battuto vi imbatterete in altri due Blind One.




Attraversate la terrazza situata al di là delle cascate per trovare il portale del talismano e memorizzatene l'ubicazione per quello che dovrete fare più avanti. Per adesso, gettatevi nella spaccatura e raccogliete lo Shredder. Bella lì!

## UN PO' DI JOGGING

**Attraversate le gallerie con le ali ai piedi**

Queste gallerie sono tutte uguali. Se vi perdete, usate la mappa per controllare dove vi trovate. Le fosse vi portano più sotto, mentre i teletrasporti vi riportano nel livello precedente.




Premete l'interruttore posto sulla parete. Scavalcate la parete, quindi abbattete il verme delle caverne. Prendete la prima svolta a sinistra, quindi la prima svolta a destra. Scendete nel livello inferiore. Imboccate il tunnel sulla destra, quello contrassegnato dalla Magnum.




Eliminate il famelico ragno delle caverne colpendone la parte centrale con lo Shredder (usate proiettili esplosivi, se ne avete).




Raccogliete il lanciagranate, quindi uscite dal tunnel tenendo come punto di riferimento le botti. Abbattete gli Endtrail e i ragni. Azionate l'interruttore a forma di teschio situato a pelo del suolo, quindi seguite i due passaggi.




Colpite i due interruttori che sovrastano le fosse situate in fondo ai passaggi. Gettatevi nell'acqua situata nella stanza principale, proseguite a nuoto e salite con le scalette.




Raccogliete il Charge Dart. Attraversate il ponte e uccidete il Blind One tramortendolo prima e facendogli saltare la testa poi. Fate un balzo per agguantare la chiave della caverna, quindi infilatela nella serratura situata nella stanza principale.

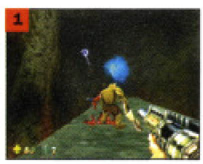



Uccidete il Blind One, quindi sparate alla botte per far apparire un ponte. Attraversate quest'ultimo con cautela stando attenti ai massi che cadono dall'alto.

## LA FURIA DELLA MONTAGNA

**Scampate alle frane provocate dal terremoto**

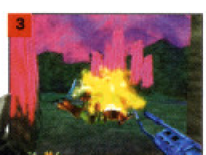
Spostandovi in continuazione dovreste riuscire a cavarvela senza difficoltà.
Inoltre le pietre cadono al suolo seguendo uno schema predefinito, quindi dovreste evitarle facilmente.




Seguite i ponti. State sulla destra per evitare le pietre. Uccidete i Blind One. Giunti in cima, imboccate il sentiero sulla destra: raggiungerete così il lanciafiamme.




Tramortite il ragno situato in questo punto, quindi dategli fuoco. Ah, che soddisfazione! Tornate sui vostri passi per imboccare un passaggio laterale che ospita una chiave.

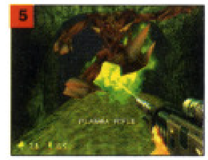



Usate le granate per abbattere i Nalas, ovvero gli esseri che sputano acido al posto di sostanze affini alla saliva umana, quindi proseguite per la vostra strada e attraversate il ponte. Sparate a un'altra botte per far apparire un ponte.






Abbattete questo grosso ragno con la tecnica precedentemente consigliata (prima tramortitelo, quindi dategli fuoco). Seguite il tunnel per raggiungere il Punto di Salvataggio: ce n'era davvero bisogno!




Una volta usciti dal Punto di Salvataggio, colpite i Blind One appostati sui ponti soprastanti e in prossimità del cancello. Aprite i cancelli sparando ai loro interruttori, quindi seguite le gallerie. Imboccate i sentieri così raggiunti e saltate nella fossa.

## FUOCO, CAMMINA CON ME!

**E' tempo di entrare in possesso di un nuovo fantastico talismano!**

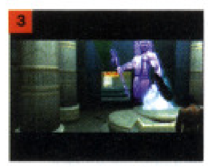
L'Heart of Fire vi permetterà infatti di attraversare il magma vulcanico senza conseguire ustioni.



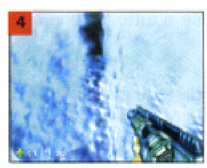

Saltate da una piattaforma all'altra fino a raggiungere la sommità della cascata. Se cadete, raggiungete a nuoto l'estremità inferiore della cascata, così potrete usufruire di un provvidenziale teletrasporto.



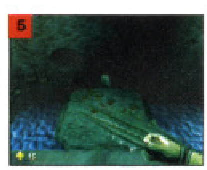

Seguite le gallerie e gettatevi in acqua. Raggiungete il cornicione con un salto per raccogliere l'Eagle Feather.




A questo punto ritornate al portale del talismano in cui vi siete precedentemente imbattuti. E' necessario che torniate indietro attraverso parecchi teletrasporti. Ritornate quindi alle piattaforme fluttuanti.




Saltate nel vortice, raggiungete a nuoto il fondale e sparate all'interruttore situato nelle vicinanze. Scendete ancora e imboccate il nuovo passaggio, quindi andate avanti finché non raggiungete un bivio.



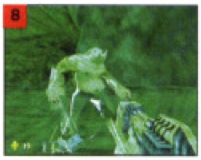

Saltate verso il basso e prendete la chiave della caverna. Tornate sopra la parete con un salto e proseguite lungo il passaggio. Troverete un Blind One a protezione di una Satchel Charge. Uccidete il primo e raccogliete la seconda.




Andate avanti e guardatevi in giro per trovare una caverna senza un ponte. Raggiungete la parete con un salto e arrampicatevi per entrare, quindi andate avanti finché non trovate una fessura in cui infilare la chiave della caverna.

7


Varcate il cancello situato nella stanza con lo sfiatatoio e percorrete il passaggio sulla destra. Deponete la Satchel Charge sul grande macigno e datevela a gambe.

8


Non disturbatevi a combattere i Blind One: non finiscono mai. Fate saltare lo sfiatatoio e fuggite!

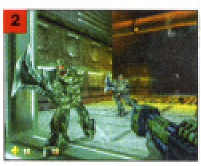
## BRIVIDO CALDO

**C'è da raccogliere un altro ordigno nucleare, ma non sarà facile**

A questo punto dovrete vedervela con un po' di roba che scotta, ma il magma non vi farà neanche il solletico.
Occhio però alle pietre roventi che zampillano dalla lava!

1


Attraversate la lava con l'apposito talismano. Seguite il sentiero sulla sinistra fino in fondo per azionare il Warp. Imboccate l'altro sentiero, salite in cima e varcate il Flesh Portal.

2


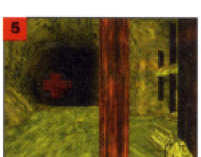
Questa volta dovrete sostenere uno scontro molto più duro del solito. Salite fino alla porta rotonda e uccidete i tizi che impugnano le spade giganti.
Disintegrate i tizi muniti di armi al plasma, salite in cima e girate le valvole.
Varcate l'altra porta, sparate a tutto ciò che si muove e girate la valvola.

3


Togliete di mezzo il Lord of the Flesh per poter accedere al prezioso ordigno nucleare, quindi ritornate alla profondità più remota, quella che ospita i bacini magmatici. Cercate la piccola piattaforma marrone e raggiungetela con un balzo.

4


Saltate da una piattaforma all'altra lasciando che ognuna di esse vi porti più in alto. Giunti al punto più alto, raggiungete la caverna con un salto e seguite fino in fondo la strada offertavi.

5


La croce non potete ancora raggiungerla. Saltate nel magma e sparate all'interruttore. Ecco, adesso potete raggiungerla. Seguite le gallerie e abbattete i ragni delle caverne con la tecnica precedentemente impiegata, quindi addentratevi nel passaggio che si apre di conseguenza.

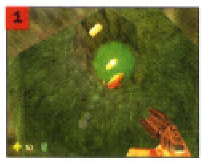
6


Seguite i ponti fino a raggiungere il punto più alto dell'area, quindi seguite il sentiero disseminato di gemme rosse e gettatevi nella buca. A questo punto dovrete occuparvi dei quattro vermi delle caverne che giacciono nella grande camera.

## TUROK, L'ACQUANAUTA

**Starete in ammollo per un bel pezzo, ma la cosa non deve preoccuparvi minimamente**

Pigiando ripetutamente i tasti C nuoterete a velocità doppia, così eviterete di annegare nei lunghi tratti sommersi che contraddistinguono questa sezione.

1


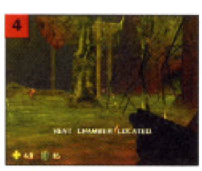
Andate avanti dalla prima carica. Piombate nel livello inferiore. Osservando il soffitto avvisterete una buca dentro la quale giacciono delle gemme rosse e la seconda carica. Andate avanti e gettatevi in acqua.

2

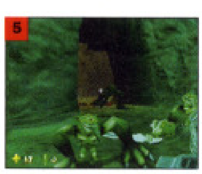

Disegnate una mappa dell'area. Risalite presso la sezione quadrata. Uscite dall'acqua, saltate sulla piattaforma rotante e scavalcate la parete. Azionate l'interruttore a forma di teschio e tornate in acqua.

3


Raccogliete il lanciasiluri e le due chiavi della caverna. Disegnate una mappa del livello e adempiere a questo compito non sarà un problema. Cercate un'altra area quadrata in prossimità dell'ingresso per accedere alla carica.

4


Cercate un teletrasporto girovagando nella parte settentrionale dell'area onde trovare il secondo sfiatatoio. Sigillate quest'ultimo come avete fatto in precedenza. Tornate indietro e girovagate a nuoto per trovare l'altro teletrasporto.

5


Usate la chiave della caverna. Eliminate con il lanciagranate i Nalas che si avventano su di voi, quindi abbattete il ragno che protegge l'interruttore e azionate quest'ultimo per seguire la caverna che appare di conseguenza.

## CAPOLINEA IN VISTA!

**Trovate l'ultima chiave che vi occorre per finire il livello**

Ormai non resta altro da fare che trovare un'altra chiave e difendere il totem. Diamoci da fare!
Cercate di tenere da parte le munizioni per la grande battaglia che vi attende alla fine del livello.

1

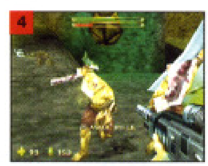

Seguite i cornicioni. Raggiunto il passaggio, girate a sinistra per trovare la chiave della caverna. Andate dall'altra parte e togliete di mezzo gli Endtrail.
Salite per la pendenza e abbattete il ragno gigante, quindi inserite la chiave nell'apposita fessura.

2


Uccidete i cattivi che occupano le stanze successive per aprire i cancelli, quindi gettatevi nell'ultima buca. Saltate da una piattaforma rotante all'altra. Se cadete, un altro passaggio si aprirà sotto di voi permettendovi di tornare subito di sopra.

3


Raggiungete la caverna successiva. Sparate alla botte per far apparire il ponte. Agguantate la chiave per affrontare l'ultima battaglia prevista in questo livello. Abbiate cura di raccogliere il Cerebral Bore presso questa stanza di cristallo, poi raccogliete l'Ultra Health e infilate l'uscita.

4


Difendete il totem. Uccidete i Blind One più in fretta che potete e la vostra missione sarà compiuta. O no?

## IL TERZO SFIATATOIO

**Trovatelo e fatelo saltare in aria. E già che ci siete, andate in cerca di una chiave**

Il terzo sfiatatoio e le chiavi del livello non sono facilmente reperibili, ma noi vi aiuteremo a trovare ambedue.
Fortuna che disponete di questa guida, altrimenti...

1


Giunti nell'area azzurra, andate dietro la roccia sulla sinistra. Guardatevi in giro in prossimità del Tek Bow e scendete lungo il passaggio, quindi salite attraverso la galleria.
Scavalcate la parete e uccidete i ragni che ne occupano la sommità. Scavalcate un'altra parete e seguite la strada offertavi fino a raggiungere la terrazza.



Dalla terrazza raggiungete il cornicione di cristallo. Abbattete i ragni giganti per aprire il cancello. Salite lungo il tunnel. Raccogliete la chiave del Livello 6 e combattete i Nalas e i Blind One.



Uccidete i Blind One per aprire i cancelli. Seguite le piattaforme, saltate giù per raccogliere la carica e gli altri optional. Distruggete tutti i Raptoid che appaiono di conseguenza, quindi seguite il tunnel dirigendovi a nord e gettatevi nella buca in cui vi imbattete.



In queste stanze, togliete di mezzo i Blind One chiusi nelle loro tane affinché non vi vedano. Raccogliete la chiave della caverna. Sull'altro lato del ponte troverete una stanza simile a questa.



Inserite le chiavi della caverna nelle apposite fessure e fate saltare il terzo sfiatatoio, quindi ritornate al punto principale di quest'area e salite per la pendenza situata dall'altra parte della roccia che avete aggirato.



Salite in cima e salvate la partita. Bene, adesso aprite il cancello per far apparire due ragni delle caverne. Uccidete queste bestiacce per aprire il cancello, quindi addentratevi nel tunnel e saltate per raggiungere il cornicione.

## OCCHIO ALL'OCCHIO!

**Fate fuori questa creatura da incubo per finire il livello**

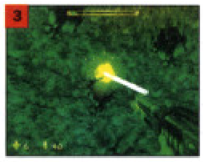
In realtà questo boss non è affatto un osso duro. Dovete solamente assicurarvi di avere molte munizioni e cercare di spostarvi in continuazione.



Prima di tutto, uccidete i lumaconi. La cosa ormai dovrebbe risultarvi facile.



A questo punto distruggete i tentacoli e uccidete altri esponenti della feccia bavosa.



Guardate in alto. Sparate ai quattro orifizi dai quali fuoriesce dell'acido, quindi uccidete gli altri lumaconi che appaiono.



Dalle pareti si protendono alcuni tentacoli: toglieteli di mezzo colpendone l'estremità.



Siete riusciti a raggiungere il capo dei Blind One. Sistemarlo è facile. Dovete solamente guardare verso l'alto e colpire l'occhio.



Boom! Splat! Pow! Togliete di mezzo questo orribile essere e avrete finito questo difficile livello.

## NEL PROSSIMO NUMERO

**Dobbiamo ancora raggiungere il Covo dei Mantid. E che ci crediate o no, da questo punto in avanti Seeds of Evil diventa ancora più difficile.**



**Questo è un Mantid. Nel prossimo numero scoprirete quanti e quali sono i mezzi di cui potete usufruire per uccidere lui e tutti quelli come lui**



# MEGA market

**CERCO** per Saturn a max £ 50.000 i seguenti giochi: **Capcom Generation 2** e **5**, **Bubble Bobble Symphony**, **Rockman X4** e **8**.
> LUCA; Tel. 0376/70868 (ore pasti)
> FABIO; Tel. 0376/70187 (ore pasti)

**VENDO** console **Sega Saturn** giapponese + 3 CD demo + 3 joypad + Memory Card + adattatore universale + 2 giochi (**Sega Rally** e **Worldwide Soccer '97**) a £ 299.000. Vendo inoltre volante a £ 69.000, adattatore universale a £ 29.000, **Tomb Raider** (PAL) a £ 39.000, **Touring Car** (PAL) a £ 39.000, oppure tutto in blocco a £ 419.000. Vendo infine tre giochi per Nintendo 64: **Yoshi's Story** (PAL) a £ 59.000, **Forsaken** (PAL) a £ 109.000 e **Shadows Of The Empire** (PAL) a £ 59.000. Tutto il materiale è in ottime condizioni. Annuncio valido in tutta Italia.
> MARCO; Tel. 06/9284129

**CERCO** per Saturn a max £ 50.000 i seguenti titoli: **Capcom Generation 2** e **5**, **Bubble Symphony**. Cerco inoltre **PlayStation** usata con giochi a max £ 15.000.
> LUCA; Tel. 0376/70868 (ore pasti)

**VENDO Sega Saturn** giapponese + adattatore universale + Memory Card + 2 joypad + **Sega Rally** + 3 CD demo a £ 179.000. Inoltre vendo volante a £ 69.000. Infine vendo 3 giochi per Nintendo 64: **Star Wars: Shadows Of The Empire** (PAL) a £ 49.000, **Yoshi's Story** (PAL) a £ 49.000 e **Forsaken** (PAL) a £ 69.000. Tutto il materiale è in ottime condizioni. Annuncio valido in tutta Italia.
> MARCO; Tel. 06/9284129 (ore pasti)

**CERCO Landstalker** versione europea per Megadrive. Sono disposto a pagarlo max £ 50.000, oppure a scambiarlo con **Ristar** e **Streets Of Rage II** (europei) che vendo in blocco a £ 50.000. Annuncio valido in tutta Italia.
> ANDREA; Tel. 0578/738759 (ore serali)

**VENDO Nintendo 64** PAL con adattatore universale, Rumble Pak e le seguenti cartucce: **Mario 64**, **007 GoldenEye** (PAL), **Shadows Of The Empire** (USA), **1080°**, **Turok**, **Wonder Project J2** + Memory Card (JAP), tutto in blocco a £ 1.200.000 non trattabili.
> ALBERTO; Tel. 0131/820178

**CERCO** per Nintendo 64 (versione PAL) a prezzi ragionevoli i seguenti titoli: **Turok 2**, **Zelda 64**, **Micromachines 64**, **ISS '98**, **Duke Nukem 3D**, **F1 World Grand Prix**, **Mortal Kombat 4**, **Virtual Chess 64**, **Quake**, **Cruise'n World**, **Top Gear Overdrive**, **FIFA '99** e Rumble Pak. Inoltre vendo/scambio per Nintendo 64: **International Superstar Soccer 64** (£ 69.000), **Super Mario 64** (£ 59.000), **Diddy Kong Racing** (£ 59.000) e **Banjo Kazooie** (£ 75.000).
> DOMENICO; Tel. 0873/978422 (possibilmente ore serali)

**VENDO** per Nintendo 64: **WCW Vs NWO World Tour**, **International Superstar Soccer 64**, **Clayfighter 63 1/3**, **Gasp Fighter Nextreme**.
> MARCO; Tel. 0434/758909 (attorno a mezzogiorno)

**VENDO Sega Saturn** europeo, come nuovo, con volante, Memory Card 8 Mega, adattatore universale, 2 joypad, cavo RGB, cavo RCA e i seguenti giochi: **Virtua Fighter 2**, **Sonic R**, **Sega Rally**, **Quake**, **Virtua Racing**, **World League Soccer '98**, **Street Fighter Alpha**, **Athlete Kings** e **Panzer Dragoon 2** (tutti europei). Tutto in blocco a £ 650.000 trattabili. Scambio anche i singoli giochi con altri sempre per Saturn. Richiedo e garantisco massima serietà.
> RICCARDO; Tel. 0564/817800 (ore pasti)

**COMPRO**, pagando un ottimo prezzo, cartucce della serie **Final Fantasy** per Super Nintendo e Game Boy. E' richiesto il perfetto funzionamento del prodotto e possibilmente anche l'involucro completo di istruzioni e foto. Si accettano solo cartucce europee e americane. Annuncio sempre valido e rivolto anche a rivenditori in possesso di nuovo o usato. Astenersi perditempo.
> LUCA; Tel. 0865/26800

**VENDO** console **Saturn**, in ottimo stato, completa di cavi, sprovvista però di un joypad, imballi originali e istruzioni a £ 100.000. Saturn + imballi + cavi + 2 Action Replay + pistola + 15 giochi a £ 300.000. I giochi, tutti con imballi originali e vendibili anche singolarmente a £ 50.000 l'uno, sono: **Marvel Super Heroes**, **Dynamite Deka**, **Metal Slug** (tutti giapponesi), **Wipeout 2097**, **Nights**, **Mass Destruction**, **Super Puzzle Fighter 2 Turbo**, **Night Warriors**, **SWWS '98**, **Saturn Bomberman**, **Panzer Dragoon Saga**, **Resident Evil** (tutti europei), **Steep Slope Sliders** e **Dark Savior** (entrambi USA).
> FEDERICO; Tel. 0577/318430

**VENDO Nintendo 64** giapponese con modifica USA + 2 joypad + Memory Card + Rumble Pak + 8 giochi (**Star Wars**, **Mario Kart 64**, **ISS 64**, **Duke Nukem 64**, **Diddy Kong Racing**, **007 GoldenEye**, **Banjo Kazooie**, **F1 World Grand Prix**), il tutto in ottime condizioni con rispettive scatole a £ 550.000, oppure vendo separatamente.
> IVAN; Tel. 0331/668582 (ore cena)

**VENDO/SCAMBIO** per Nintendo 64: **F-Zero** (PAL), **Quake** (PAL), **Fighter's Destiny** (PAL), **Turok** (USA), **Yoshi's Story** (JAP), **ISS 64** (PAL). Cerco in particolare i seguenti giochi in versione NTSC: **F-Zero X**, **Wipeout 64**, **F1 World Grand Prix**, **Mortal Kombat 4**. Cerco inoltre **Super Famicom** e **Saturn** versione JAP, con/senza accessori/giochi a prezzo stracciato e picchiaduro Capcom + RAM.
> Tel. 0339/2336101 (ore cena)

**VENDO** per Saturn: **Duke Nukem 3D**, **X-Men COTA**, **Sega Touring Car**, **Panzer Dragoon**, **Keyo**, **Blue Seed**, **Dragon Ball Z**, **Silhouette Mirage**, **Shining Force III**, **Deep Fear**, **Lunar II**, **Dead Or Alive**, **Nights**, **Virtual On**, **Radiant Silvergun**.
> GUIDO; Tel. 045/7130440

**VENDO Nintendo 64** PAL, un joypad con Memory Card e Rumble Pak, **Pilotwings 64**, **Starfox 64**, **Duke Nukem 3D**, **Fighters Destiny**, **Mortal Kombat Trilogy** con istruzioni per fatality, **Mission: Impossible** e **Mortal Kombat 4** con istruzioni per fatality, codici, mosse incorporate in cartuccia ecc. Oppure scambio con **PlayStation** con CD.
> BENEDETTO; Tel. 0347/7518503 (dopo le 20)

**VENDO Nintendo 64** PAL con 4 joypad e 9 cartucce, tra le quali **Mario 64**, **Mario Kart**, **Lamborghini**, **007 GoldenEye**, **Blast Corps**, **Cruis'n World**, **International Superstar Soccer 64**, **Wars Race** e **FIFA 64**, tutto in ottime condizioni e con libretti di istruzioni. Il tutto a £ 1.300.000. Inoltre vendo per Super NES: adattatore universale (£ 50.000), **Super Game Boy** (£ 50.000), joystick da bar (£ 50.000) e 12 cartucce: **The Mask**, **Killer Instinct**, **Final Fight**, **Super Mario All Stars**, **Zelda**, **Power Rangers**, **Donkey Kong**, **Street Fighter Alpha 2** e **Nintendo Scope 6**, cadauna a £ 45.000, in blocco a £ 400.000 trattabili.
> ANGELO; Tel. 099/8216687

**VENDO** i seguenti giochi per Nintendo 64: **Killer Instinct Gold** (versione americana), **Mario Kart** (versione PAL), **Super Mario 64** (versione giapponese), **Top Gear Rally** (versione americana). Tutte e quattro le cartucce sono perfette sia come confezione sia come libretto d'istruzioni.
> DAVIDE; Tel./Fax 049/685431

**VENDO Sega Saturn** con 13 giochi, adattatore per giocare in sette, 3 joypad, 2 demo e tutti i cavi necessari al collegamento, a £ 540.000 trattabili. Inoltre vendo **Fever Pitch Soccer** per Megadrive a £ 25.000 e i seguenti giochi per Game Boy: **Zelda** (£ 25.000), **Spiderman III** (£ 20.000) e **Tetris** (£ 10.000).
> CLAUDIO; Tel. 031/342478



© 1999 Ubi Soft - Tutti i marchi e i loghi citati appartengono ai legittimi proprietari.
PROPRIO QUANDO
CREDI DI ESSERE
UN DIO NELLE CORSE,
ECCO CHE TI SCOPPIA
TUTTO IN FACCIA.
www.monacoracing.com
Vuoi giocare con il fuoco?
Cambia formula: il 99 è l'anno di
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2.
Più controllo, avversari più tenaci,
più simulazione… più divertimento.
Esaltato dal Pentium II, innalzato ai massimi
livelli dalla PlayStation e dal Nintendo 64.
MONACO
GRAND PRIX
racing simulation 2
“La Ubi Soft ha tirato fuori dal cilindro un vero capolavoro”
PlayStation Magazine - Marzo 99 - Voto 9
Approvato dalle massime autorità dell'Automobile Club di Monaco
goaction.it
PlayStation
Disponibile su PC,
PSX, N64. Presto su Dreamcast.
AUTOMOBILE CLUB DI MONACO
Distribuito da:
3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711
Fax 02 48867137
www.3dplanet.it
3D PLANET
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Viale Cassala, 22 - 20143 Milano - T. 02 833121